D&D • GURPS • AD&D • VAMPIRO • LOBISOMEM • SPELLFIRE

RPG

DRAGÃO BRASIL

ANO 2 - NÚMERO 16- PREÇO R$ 9,90

TRAMA

ALIENS X PREDADOR
Os monstros se enfrentam em GURPS

CAÇADA EM NEWCASTLE
Quem entre os vampiros é o assassino?

MEIO FERA, MEIO HERÓI
Personagens licantropos para D&D

O POVO GATO
Muita garra felina em Lobisomem: O Apocalipse

EU, O MONSTRO
Você decide o destino deste lobisomem

A MALDIÇÃO DO ANG MBAI-AIBA
Lendas indígenas neste conto de terror

ALIENS

DRAGÃO BRASIL Nº 1

DB Nº 2

DB Nº 3

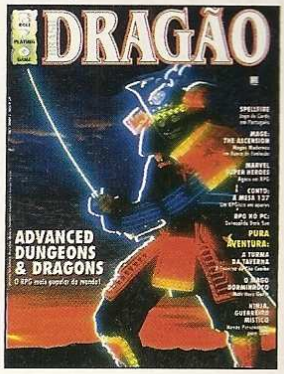
DB Nº 4

DB Nº 5

DB Nº 6

DB Nº 7

DB Nº 8



DB Nº 9

DB Nº 10

DB Nº 11

DB Nº 12

DB Nº 13

DB Nº 14

DB Nº 15

COLECIONE JÁ!

REVISTA DRAGÃO

A PRIMEIRA...

A INDEPENDENTE...

A MAIOR

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

DE Nº 1 a 7 R$ 3,00 - DE Nº 8 a 15 R$ 4,00

DRAGÃO BRASIL (ref.DB) 1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑ 8❑ 9❑ 10❑ 11❑ 12❑ 13❑ 14❑ 15❑

NOME: _____

ENDEREÇO _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

VALE XEROX

DRAGÃO BRASIL

BARALHOS

A Magia Continua.....6

GURPS

Aliens X Predador.....28

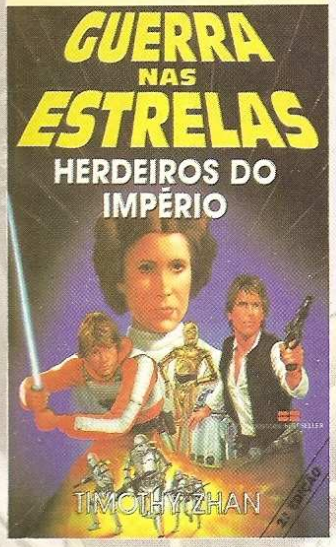
D&D

Meio Fera, Meio Herói....16

CONTOS

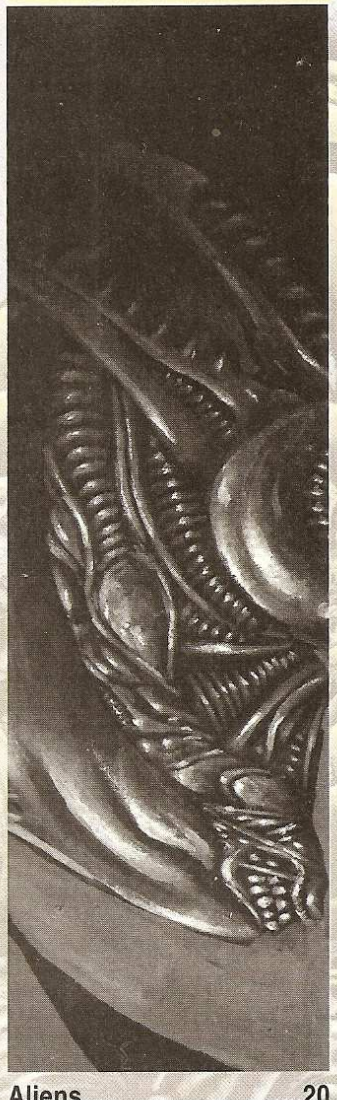
A Maldição do Ang-Mbai-Aiba.....50

LIVROS



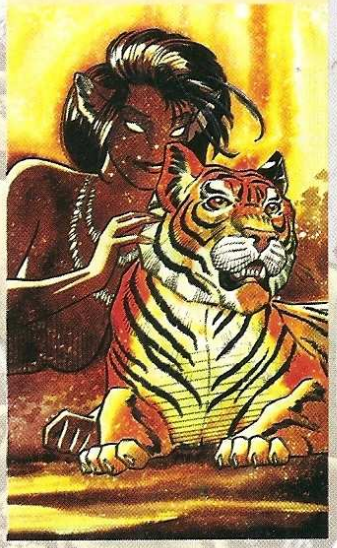
Guerra nas Estrelas.....56

D&D-AD&D



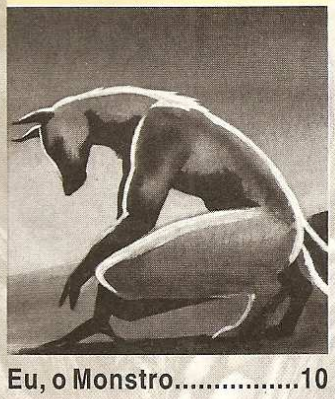
Aliens.....20

STORYTELLER



Ba: A Liberdade.....34

AVENTURA SOLO



Eu, o Monstro.....10

Caçada em Newcastle..40

RPG no PC

Relentless.....58

SEÇÕES

Notícias do Bardo 5
Dicas de Mestre 9
Pergaminhos dos Leitores . 43
Barraquinha do Orc 46
Mestres do Traço 48
rpg@internet 62

Capa: Marcelo Rodiño

DRAGÃO BRASIL É O BICHO!

Sim, literalmente falando. Hoje a DRAGÃO BRASIL é especialmente dedicada a feras animalescas, sejam os monstros que enfrentamos, sejam os monstros que somos — ou que imaginamos ser, pois RPG é um jogo de imaginação. Pois é, nem sempre você precisa fazer o papel de um herói atraente, o manjado mocinho de cinema: muito mais dramático é o papel de uma criatura monstruosa, perseguida por todos, mas que ainda assim luta contra o mal. "Ser bom apesar de si mesmo", como disse Mark Hein•Ragen, autor de Vampiro: A Máscara. Você, que gosta de monstros (nem que seja na ponta da lança), vai encontrar muita coisa interessante nesta edição. Começa com um dos monstros mais apavorante do cinema; adaptamos a criatura de "Alien, O Oitavo Passageiro" para D&D e AD&D, colocando no mundo medieval um autêntico demônio para apavorar os aventureiros. Os Aliens também estão presentes no GURPS, mas desta vez diante de seu pior inimigo, o Predador — e com a opção para que ambos sirvam como personagens jogadores.

Mudando de monstro, vamos voltar nossa atenção para os licantropos. Lobisomem: O Apocalipse ganha uma raça de homens-gato, os Ba, que prezam sua liberdade e individualidade acima de tudo. Ainda dentro do sistema Storyteller, a aventura "Caçada em Newcastle" coloca os vampiros frente a um anjo traiçoeiro e diabólico do jogo ARKANUN. A aventura-solo "Eu, o Monstro" convida o leitor a entrar na pele de um Garou que descobre sua real natureza, e deve agora sobreviver como um lobisomem. E finalmente, para Dungeons & Dragons, regras inéditas para o uso de licantropos pelos jogadores.

Nem só de RPG vive o leitor, e outros assuntos aguardam. O conto "A Maldição do Ang Mbai-Aiba", uma combinação bem-sucedida de Desafio dos Bandeirantes e Call of Cthulhu; "Guerra nas Estrelas", com a trilogia literária que deu continuidade à maior aventura do cinema; a ressurreição de Spellfire, com o relançamento no Brasil e as novidades no exterior — além de truques para este card game; e a conclusão de Relentless, um dos mais belos RPGs para computador dos últimos tempos.

Agora vá se divertir. Você merece.

Afinal, você é nosso leitor.

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

BRASIL DRAGÃO

REDAÇÃO:
Revisão:
Hebe Ester Lucas
Secretária Editorial:
Damaris Marcelino

Diagramação:
Alexandre Távora
Helton Fernandes

Secretário Gráfico:
Álvaro Corrêa

Colaboradores:
Paladino, Grahal, Lalo, Roberto Moraes, Marcelo Del Debbio, Dawis Roos (textos); Marcelo Cassaro, André Valle, Evandro Tocchini Gregorio, Alex Sunder, Cristiano Rodrigo (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL
DIRETOR
Ruy Pereira
Assistente:
Shirley A. Ferreira
Contatos:
Magdalena Barbera

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL. 887-5408
Coordenador:
José Luiz Cazarim
Assistente:
Luzia Begalli

TRAMA EDITORIAL LTDA.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel: (011) 885-8879/885-5916
Fax: (011) 887-3060

A revista **DRAGÃO** é uma publicação mensal da
Trama Editorial Ltda.
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011) 885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594

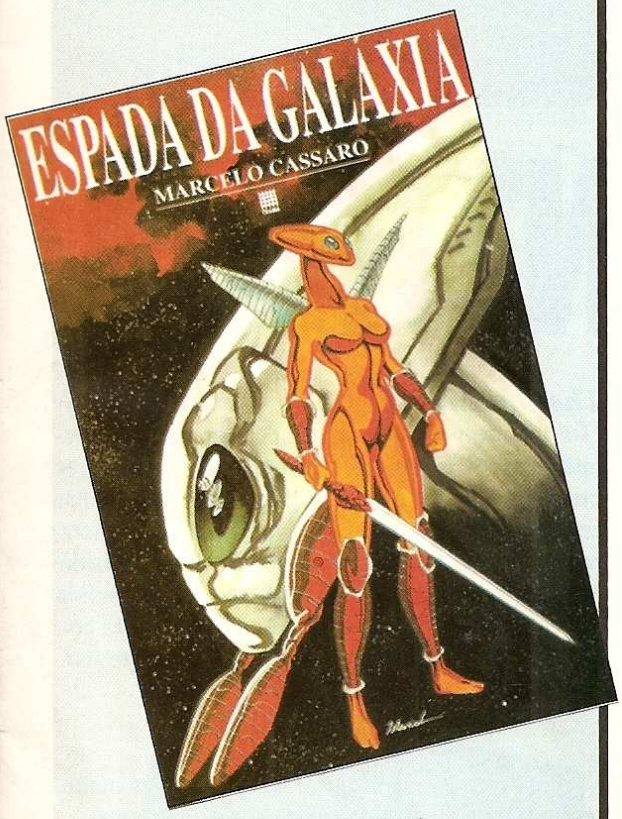
Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Impressão e acabamento: W. Roth

NOTÍCIAS DO BARDO

Com vocês, as notícias do menestrel mais famoso, mais talentoso e mais mentiroso do mundo RPGista

GURPS ESPADA DA GALÁXIA

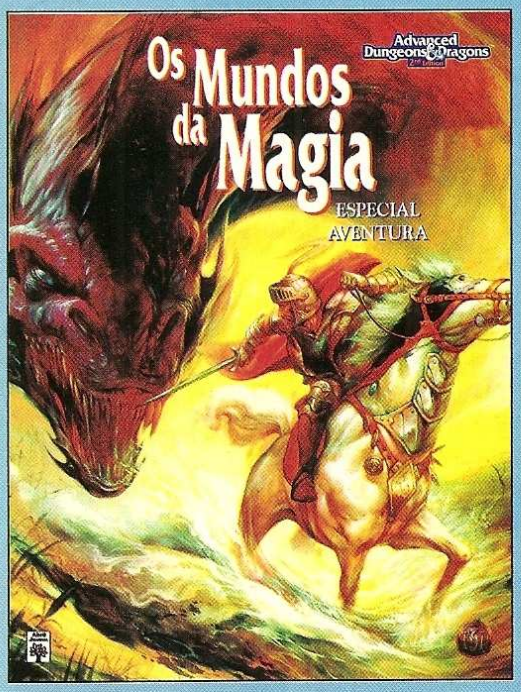
Sim, você leu direito. Marcelo Cassaro "Paladino", autor de *Espada da Galáxia*, já encerrou negociações com a Devir Livraria para a produção de um suplemento para GURPS, baseado em seu romance. Com lançamento previsto para o início de 97, ***GURPS Espada da Galáxia*** deverá ser o primeiro livro-suplemento de GURPS escrito por brasileiros. O cenário será o futuro próximo, durante a guerra interplanetária que se inicia após o final do romance, entre terrestres, metalianos e traktorianos. ***GURPS Espada da Galáxia*** está sendo escrito por Cassaro e Lalo, outro redator da DRAGÃO BRASIL, conhecido por matérias como "Demônio: a Negociação" para *Vampiro* e os Cavaleiros Jedi para AD&D.



VAMPIROS NA IDADE DAS TREVAS

Para quem a língua inglesa não é problema, este é um lançamento fora de série para *Storyteller*. Você pensou que suas aventuras para *Vampiro* só poderiam ser jogadas na idade moderna? Engana-se! O mais novo suplemento para o sistema é ***Vampire: The Dark Ages***, que cobre toda a época antiga e medieval dos dentuços — com a Inquisição em seus calcanhares. O livro tem tamanho respeitável, capa dura e já está mordendo nas lojas especializadas. E, para *Werewolf*, a White Wolf promete lobisomens no Velho Oeste americano. É mole?!

SPELLFIRE, O RETORNO



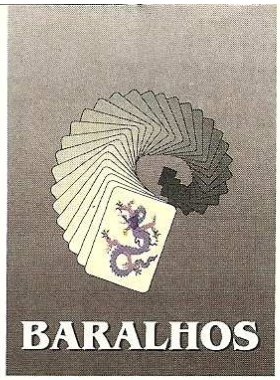
Depois de uma ausência prolongada, perdendo cada vez mais terreno para o *Magic*, ***Spellfire*** retorna ao comércio. Mais dois baralhos estão sendo oferecidos com o livro *Os Mundos da Magia - Especial Aventura*, uma versão resumida da coleção original (não, não existe no livro nenhuma "aventura pronta" para uso em RPG, como muitos podem pensar). E os envelopes avulsos de *Spellfire* já podem ser adquiridos nas livrarias especializadas e demais pontos de venda.

SANGUE AZUL

Depois dos Gangrel e Brujah, o ***Livro do Clã Ventrue*** será o próximo *clanbook* em língua portuguesa para *Vampiro: a Máscara*, pela Devir Livraria — que parece terminantemente resolvida a fugir da ordem alfabética! Este suplemento para vampiros aristocratas deve alcançar as livrarias especializadas em março.

ICE AGES

Março será um mês importante para os "cardíacos" de plantão (alô Michel, alô Pirajá!). ***Era Glacial***, o novo suplemento em português para *Magic: The Gathering*, já está abordando por aqui. O interessante é que *Era Glacial* pode ser usado tanto individualmente quanto em conjunto com as outras cartas do baralho básico.



Spellfire não morreu! Volta às bancas no Brasil, e as novidades explodem nos EUA

Numerosos impropérios foram proferidos contra ***Spellfire: Master the Magic*** na época de seu lançamento nos EUA. Coisas do tipo "cópia barata de *Magic: The Gathering*", "feito às pressas para entrar na onda" e "o jogo tem regras muito complicadas". Hoje, contudo, o primeiro card game da TSR conseguiu conquistar o seu espaço no mercado e — o mais importante — um número bem grande de colecionadores.

É verdade, contudo, que no princípio o jogo não era lá essas coisas. As cartas não eram tão boas, as regras não tinham a elegância complexa de *Magic*. Mas depois, com o lançamento de inúmeras séries limitadas, essa situação mudou. As séries limitadas são recursos fantásticos para corrigir pequenos problemas que não haviam sido detectados pelos fabricantes durante o lançamento ou *playtests* de um determinado jogo de cards — e foi assim com *Spellfire*. Isso, claro, sem falar que os colecionadores e jogadores compram aos montes.

No ano de 1994 foram lançadas três séries limitadas de *Spellfire*, além dos envelopes da Primeira Edição (que corresponde às cartas lançadas no Brasil

A MAGIA CONTINUA

pela Abril Jovem: não existe previsão para tradução das séries limitadas). Foram elas, ***Ravenloft***, ***Dragonlance*** e ***Forgotten Realms***, que você conheceu em DRAGÃO ESPECIAL CARDS.

O enorme sucesso dessas séries motivou a criação de outras. Nem todas são baseadas em mundos específicos de AD&D — é o caso de ***Artifacts*** e ***Powers*** —, mas a grande espectativa é sempre dos fãs de certos mundos, que gostariam de saber como o seu cenário favorito ficaria em cartas.

As cartas que o jogador podia encontrar nas lojas no ano passado são estas:

Artifacts

Esta série trazia novos itens mágicos, artefatos e magias, equivalentes àqueles encontrados no *Book of Artifacts*. Algumas apelações apareceram aqui, como a *Rod of 7 Parts*, com sete partes (como o nome indica), que separadas eram itens mágicos cada qual com o seu poder — mas quando reunidas tornavam-se um único artefato, com todos os poderes somados e mais alguns. *Artifacts* foi lançada em maio de 1995.

Powers

Deuses, avatares, magias muito poderosas e "material com o qual as lendas são feitas", tudo isso nesta quinta série de *booster packs*. Um prato cheio para quem gosta de cartas consideradas absurdas ou apelativas. Ideal para combater os artefatos da série anterior, ***Powers*** estava à venda em setembro de 95.

The Underdark

O sétimo "mundo" a ser adaptado para *Spellfire* inicialmente deveria ser *Spelljammer*, mas como parece que as aventuras espaciais-medievais não fazem muito sucesso, o tema foi trocado na última hora para *The Underdark* — o mundo subterrâneo de *Forgotten Realms*, domínio do *drows*, *mind flayers* e outras criaturas "simpáticas". Os *booster packs* começaram a ser vendidos a partir de janeiro deste ano.

O QUE ESTÁ POR VIR...

Para este ano, a TSR promete novidades muito interessantes para os jogadores e colecionadores.

Spellfire Fourth Edition

A quarta edição do jogo sai em julho plena de novidades. Regras revisadas, novos tipos de campeões — como o *Psionicist* —, as cartas de combate desarmado entre os heróis e novas regras para torneios. Como aconteceu com o *Magic: The Gathering*, cards das outras séries, que não estão mais à venda, retornam nesta nova edição. Diferente do ano passado, os *booster packs* deste ano terão 12 cards, pelo mesmo preço. Cada série terá 100 cards e não haverão cards especiais.

Spellfire Reference Guide, vol.2

Como o que foi lançado em 95, esta segunda edição do livro de referência do jogador/colecionador de *Spellfire*

tem capítulos com as regras comentadas, dicas para montar um baralho imbatível, estratégias para partidas, técnicas de campeonato e a lista das cartas lançadas até o momento (cerca de 1.000!). Previsto para o final de 96.

Runes and Ruins

O material que parecia esquecido pela TSR na gaveta, e que apenas os jogadores (de RPG) mais antigos conheciam, agora ganha suas versões em cards. Nesta oitava série, ***Runes and Ruins***, *The Temple of Elemental Evil* e *Keep of the Borderlands* estão de volta, com muitas outras antigas novidades. Prevista para março/abril.

Birthright

O mais novo mundo da TSR finalmente traz para *Spellfire* uma classe nova de campeão: o *Regent*, juntamente com novos reinos, magias, itens mágicos, etc. Para os que achavam que faltava variedade em *Spellfire*. Lançamento no começo de junho.

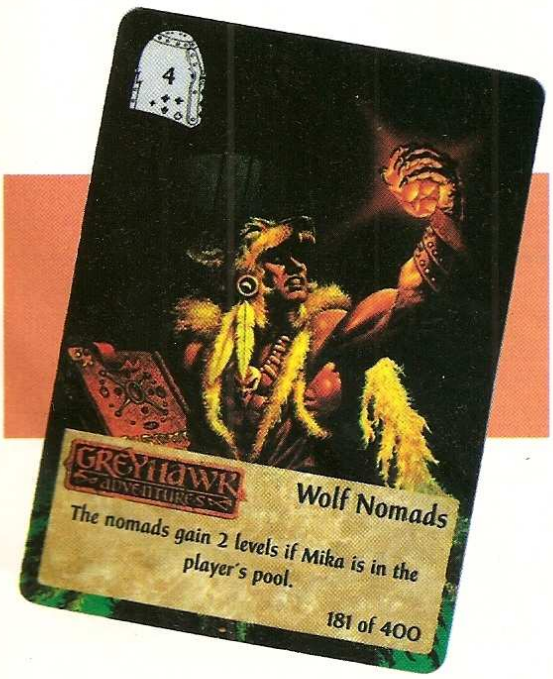
Draconomicon

O *Draconomicon* é o livro que conta praticamente tudo o que você queria saber sobre dragões e não tinha para quem perguntar. A décima série de *Spellfire* traz dragões, dragões e mais dragões! Novos tipos de dragões, de magias e itens mágicos característicos dessas poderosas criaturas de todos os mundos de AD&D, inclusive *Mystara, Al-Qadim, Savage Coast (Red Steel), Maztica, The Horde*, entre outros. Tudo isso em agosto.

Night Stalkers

No último lançamento *Spellfire* do ano (em novembro), regras para um novo tipo de campeão, o Ladrão (parece que este é o ano para classes novas de campeão), e novos mortos-vivos. Reinos que antes eram imbatíveis, podem agora ser derrotados com as novas habilidades dos Ladrões de *Nigth Stalkers*.

ROGÉRIO SALADINO



COMBO!

CHUVA DE REINOS

Fábio Torres Takeuchi, Pindamonhangaba - SP

Esta estratégia de *Spellfire* é bem acessível, pois usa apenas as cartas traduzidas da Abril Jovem. Para realizá-la você deve ter em seu baralho 15 reinos. Dê preferência aos reinos *Menzoberranzan* (nº 2, *Forgotten Realms*, comum), *Antiga Sothligor* (nº 85, *Dark Sun*, rara) e reinos que permitam sacar outras cartas quando jogados. Você vai precisar também dos seguintes eventos: 2 *Caravana* (nº 319, comum); 2 *Serenidade* (nº 400, comum), 2 *Neblina Sólida* (nº 382, comum), 2 *Cataclisma!* (nº 99, incomum), *Porto Seguro!* (nº 107, rara), *Espírito da Terra* (nº 288, rara) e *Boa Sorte* (nº 100, incomum). Os demais tipos de carta no baralho ficam à sua escolha. Se utilizar feitiços, escolha aqueles que impeçam ataques contra você, como *Muralha de Pedra*.

No seu turno coloque um reino qualquer. Em seguida coloque o reino *Menzoberranzan*, que pode ser jogado a qualquer momento. Agora jogue uma *Caravana*, retome seu turno, compre três cartas e coloque mais um reino. Jogue outra *Caravana* e repita o processo. Coloque na mesa todos os campeões que tiver na mão — você não corre mais o risco de perdê-los caso seu oponente destrua um de seus reinos com um *Cataclisma!* Agora jogue um *Boa Sorte*, que lhe permite comprar mais cinco cartas; o objetivo desta jogada é conseguir mais campeões para colocar na mesa. Tudo isso foi feito em apenas um turno! Agora jogue *Neblina Sólida*, que evita todos os ataques, e espere tranqüilamente até seu próximo turno para colocar mais um reino. Repita a operação e vença o jogo sem maiores problemas.

Se possível, coloque como seu primeiro reino um reino qualquer de *Dark Sun* e segure em sua mão o reino *Antiga Sothligor*. Se o oponente atacar, não defenda; quando ele destruir seu reino (colocá-lo com a face voltada para baixo), jogue imediatamente a *Antiga Sothligor* — que pode ser jogada assim que um reino de *Dark Sun* for destruído. Depois reconstrua o reino com um *Porto Seguro* ou *Espírito da Terra*.

Use este combo e observe o desespero do oponente, vendo você acabar com o jogo sem poder fazer nada! Para deixá-lo ainda mais "contente", dê-lhe de presente alguns *Cataclisma!*

COMBO!

DEFESA IMPENETRÁVEL

Roberto César Z. C., Rio de Janeiro - RJ

Coloque em seu baralho de *Spellfire* as cartas *Drizztt Do' Urden* (*Forgotten Realms*), *Shield of Huma* (*Dragonlance*), *Ring of Regeneration* (*Ravenloft*) e qualquer campeão de *Dragonlance*.

Com *Drizztt Do' Urden* você se defende duas vezes. Com *Ring of Regeneration*, ele não morre, volta no final do próximo turno. Um campeão de *Dragonlance* com *Shield of Huma* também pode se defender duas vezes, melhorando ainda mais sua defesa.

Se você quiser ver publicado seu combo de Magic, Spellfire ou qualquer outro card game, envie-o para a revista DRAGÃO BRASIL, Caixa Postal 19113 - CEP 04599-970 - São Paulo - SP. Os combos publicados serão premiados com assinaturas da DRAGÃO BRASIL.

IV ENCONTRO INTERNACIONAL DE RPG

FICHA DE INSCRIÇÃO

Para se inscrever basta enviar para (até o dia 30/04) ou entregar (até o dia 10/05) nos seguintes locais:

Gibiteca Municipal Henfil.
Rua Sena Madureira, 298
CEP 04021-050 - São Paulo-SP

Devir Livraria Ltda.
Rua Maracaí, 185 CEP 01542-020 - São Paulo - SP
Fone: (011)**277-2736** - Fax: (011) **242-8264**

MESTRE E JOGADOR

Nome por EXTENSO .....

Endereço ..... Nº ..... Apto/Bloco .....

Bairro ..... Cidade ..... UF ..... CEP .....

Data de Nascimento ..... Idade ..... DDD ..... Nº do Telefone ..... Ramal ..... Contato ..... ( ) residencial ( ) comercial

Há quanto tempo joga? ..... (em anos) Há quanto tempo atua como MESTRE ..... (em anos)

Onde tomou conhecimento do evento? .....

PARA MESTRE MENORES DE 14 ANOS

Declaro estar ciente do compromisso assumido por meu filho _____
Assinatura

Sexta-feira - 14:00 hs
Sistema .....
Sub-sistema/Universo .....
Título da Aventura .....
Nº Jogadores ..... Duração ..... hs Aceita Principiante? ( )sim ( )não

As aventuras inscritas na sexta-feira serão dadas para grupos de principiantes, levados ao evento por suas escolas.

Sábado - 09:00 hs
Sistema .....
Sub-sistema/Universo .....
Título da Aventura .....
Nº Jogadores ..... Duração ..... hs Aceita Principiante? ( )sim ( )não
Resumo Opcional .....

Sábado - 13:30 hs
Sistema .....
Sub-sistema/Universo .....
Título da Aventura .....
Nº Jogadores ..... Duração ..... hs Aceita Principiante? ( )sim ( )não
Resumo Opcional .....

Sábado - 17:00 hs
Sistema .....
Sub-sistema/Universo .....
Título da Aventura .....
Nº Jogadores ..... Duração ..... hs Aceita Principiante? ( )sim ( )não
Resumo Opcional .....

Domingo - 13:00 hs
Sistema .....
Sub-sistema/Universo .....
Título da Aventura .....
Nº Jogadores ..... Duração ..... hs Aceita Principiante? ( )sim ( )não
Resumo Opcional .....

APOIO:

PROMOÇÃO:

REALIZAÇÃO:

GIBITECA MUNICIPAL HENFIL

ARENA

Nesta edição trazemos uma matéria inovadora para GURPS: "Aliens vs. Predador", com regras próprias para que os jogadores usem personagens Aliens, Predadores ou ambos. Opa! Ambos? Mas em que circunstâncias esses alienígenas sanguinários, inimigos mortais, poderiam ser companheiros em uma aventura? Fácil: eles NÃO seriam companheiros coisa nenhuma! Seu objetivo é destruir uns aos outros, e vence quem sobreviver.

Jogador contra jogador? Mas isso está certo? Sim, não apenas é certo, como também muito divertido. É verdade que um dos grandes pontos a favor do RPG é incentivar o trabalho de equipe, mas às vezes ficamos cansados de enfrentar aqueles monstros imbecis que o Mestre coloca no caminho. Um colega aventureiro poderia ser um adversário bem mais difícil e inteligente. A essa "modalidade" de RPG, onde os jogadores enfrentam uns aos outros, chamamos Arena.

PERSONAGENS EQUILIBRADOS

Todos os RPGistas deveriam experimentar um jogo de Arena pelo menos uma vez. Arena não é o mesmo que aventura: é como um jogo qualquer, com vencedor e perdedor, onde dois jogadores — ou dois grupos de jogadores — comandam seus personagens um contra o outro. Na maioria das vezes nem precisa de Mestre: todas as jogadas de dados são feitas abertamente, sem o uso de escudo. A presença de um Mestre atuando como árbitro, todavia, é recomendada para evitar discussões.

Não existem regulamentos especiais para jogar Arena. Não importa qual o sistema de RPG utilizado, as mesmas regras que permitem aos personagens atacar monstros — ou vice-versa — podem ser usadas para combates entre aventureiros.

O único critério a ser obedecido é a construção de personagens. Evidente que, para um duelo justo, os personagens (ou grupos de personagens) devem ser equilibrados. Cada lado vai usar exatamente a mesma quantidade de Pontos de Experiência, Pontos de Personagem, Pontos de Bônus ou seja lá o que for usado pelo sistema. Para características que devam ser sorteadas, como os atributos básicos de D&D e AD&D, o sorteio deve ser feito abertamente e da mesma forma para ambos os lados. Coisas que possam ser escolhidas livremente, como feitiços, devem ser deixadas para os jogadores decidirem.

No AD&D temos uma regra especial: em vez de usar todos os Pontos de Experiência para ter um personagem de nível alto, o jogador pode reservar alguns para "comprar" itens mágicos. Exemplo: dois jogadores recebem 8.000 XPs cada um para criar seus personagens. O primeiro resolve usar todos para ter um Guerreiro de 4º Nível. O segundo prefere ter um Guerreiro de 3º Nível, ficando assim com 4.000 XPs sobrando. Ele gasta todos para dar a ele um Machado do Retorno +2 (que vale 3.000 XPs) e um Anel de Proteção +1 (1.000 XPs). Sugerimos que seja estipulado um limite para a quantidade de pontos gastos dessa maneira, algo como 6.000 XPs.

Detalhe: os personagens devem ser construídos em segredo, sem que o oponente perceba. Depois não vá reclamar que o personagem adversário memorizou justamente aquele feitiço que anula os efeitos de seu melhor item mágico...

ARENA COMO AVENTURA

Na verdade, levando ao pé da letra, uma partida de Arena é pouco mais que um jogo de estratégia. Não há muito *Role-Play* envolvido. Mas isso pode ser resolvido se a Arena for jogada na forma de uma aventura: o Mestre cria um cenário e uma história que explica as circunstâncias da inimizade entre os grupos, e os personagens jogam normalmente. No decorrer da história eles podem preparar armadilhas, conquistar posições, descobrir os pontos fracos do inimigo, forjar alianças com NPCs, descolar melhores armas e armaduras, e conseguir outras vantagens até o instante da batalha decisiva.

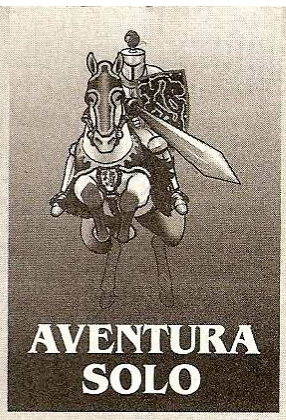
Em uma aventura, ao contrário do que acontece na partida comum de Arena, o *Role-Play* é obrigatório. Um jogador não pode fazer algo que o personagem não faria, ou usar uma informação que seu personagem não possui. Se o grupo adversário fez amizade com certo NPC, por exemplo, não vale cair em cima do infeliz assim que ele surgir no caminho, sem nenhuma explicação. Jogar dessa maneira pode provocar muitas discussões — é sempre difícil ignorar uma vantagem quando temos chance de usá-la! Sugerimos que cada grupo de jogadores fique distante do outro, em mesas separadas (se possível em salas separadas), enquanto o Mestre serve como elo de ligação e diz a cada grupo o que o outro fez.

O uso de miniaturas também pode ajudar bastante: para isso serão necessários dois conjuntos de miniaturas, um com cada grupo, mostrando as posições de cada personagem. Cada jogador move sua miniatura enquanto o Mestre move as do grupo adversário.

Acima de tudo, Mestre, seja justo e imparcial. Se você torcer para um dos lados — ou mesmo se mostrar sinais disso — o outro time pode sentir-se trapaceado. Mantenha o comando da situação, mas não seja tirano: ouça as queixas dos jogadores. E economize uma boa dose de paciência: você vai precisar!

PALADINO

Que monstros, que nada! Divertido mesmo é jogar herói contra herói!



EU, O MONSTRO

Siga as instruções e seja um Garou no mundo de Lobisomem: O Apocalipse

Neste momento você está sentado à beira de sua cama. Seu nome é Marco. Tem apenas treze anos, e sua vida já acabou. Olha para sua mão, ou o que costumava ser sua mão, pois ela nunca foi tão peluda (você nem tem idade para isso) ou tão grande. O rosto no espelho também não é mais o seu; pelagem em abundância, dentes afiados. E você está bem maior, é claro. Maldita lua cheia!

Você sabe exatamente o que aconteceu e como. Foi no final de semana, no acampamento dos escoteiros. Levantou-se no meio da noite e afastou-se um pouco das tendas. Isso é proibido, claro. Se tivesse ouvido o chefe, nunca teria encontrado o Lobo — bem, na verdade foi ele que o encontrou. O ataque foi rápido, você pensou que era o fim. Mas foi apenas uma mordida; ele soltou você, olhou-o com espanto e fugiu.

Você pensa no Lobo. Havia algo de quase humano naquele olhar. Agora você sabe porquê. Ele não era um lobo. Era um Lobisomem. E agora você também é.

Será que você é capaz de lidar com o que você se tornou? Se quer tentar, comece o jogo e vá para **1**.

1 Você deseja ardentemente ser humano de novo, voltar ao normal... e, para sua surpresa, volta! A imagem bestial no espelho aos poucos retorna àquela que corresponde ao seu rosto. Esquisito! Não deveria esperar que a lua cheia fosse embora?

Foi bem a tempo. Seu pai abre a porta repentinamente. Ele está furioso, com um cinto na mão.

— Ouvi falar que não foi à escola hoje.

— Não, senhor. É que...

— Quieto! Não pedi nenhuma explicação. Se você não está à beira da morte, tinha a obrigação de ir à escola. Não permito vagabundos na minha casa.

Ai! E agora? Se você vai pedir desculpas e apanhar quietinho, vá para **7**. Se quer protestar contra a surra, vá para **31**. Se vai usar seus novos poderes para defender-se, vá para **20**.

2 — Esqueçam. Acho que prefiro ficar sozinho.

— Essa não é uma alternativa — sibila o lobisomem com a faca, avançando com os outros.

Um deles é morto pelas costas pelo vampiro, que em seguida desaparece. Você tenta fugir dos monstros, embora sem muitas esperanças. No entanto, momentos depois, olha para trás e vê que apenas dois ainda o estão perseguindo. Que terá acontecido ao terceiro?

Uma figura enorme cai como madura de uma árvore, abatendo um dos outros monstros. Só resta o da faca. Sem pensar duas vezes, você adota a forma de homem-lobo e vira-se para lutar. Em instantes ele está morto.

Agora você pode observar melhor para ver quem atingiu o outro monstro. É mais um lobisomem! Não um monstro grotesco como os outros, mas sim uma figura de indescritível majestade, nobre e gloriosa em sua beleza animal.

— Olá, Marco. Sou Bico da Águia. Podemos falar?

Como sempre, você decide. Se você prefere ir embora, vá para **39**. Se quer aceitar o convite, vá para **21**.

3 Seu pai retorna em alguns instantes, com uma enorme espingarda nas mãos, e um brilho de ódio insano nos olhos.

— Eu sei lidar com isso muito bem — grita ele, ainda mais furioso que de costume. — Já tive um amigo devorado por um lobisomem. Por isso sempre tenho em casa o único remédio: uma boa bala de prata!

Talvez seja melhor assim, você pensa. O som do tiro é a última coisa que você ouve antes de tombar morto.

4 — Hã... com licença?

— Oh, olá. Sou o dono desta casa. Pode me chamar de Estrela Solitária.

— Parece um nome Garou.

— Sim, pois seu povo deu-me esse nome. Orgulho-me muito dele.

Vocês conversam por algum tempo, e ficam amigos. Descobrem que têm muita coisa em comum. Isso é bom, pois não se costuma encontrar muitos aliados no Mundo das Trevas...

Depois de algum tempo, você acha que já é hora de voltar. Despede-se de seu novo amigo e atravessa o espelho na sala de entrada. Vá para **36**.

5 — Não vou — você decide. — Você é igual aos outros. Quer me arrastar contra a minha vontade.

O homem mostra-se surpreso com a sua atitude. Deixa cair os ombros e vira-se para ir embora.

— Se é esse seu desejo, não posso fazer mais nada.

— Não se preocupe, Bico da Águia — diz Rodrigo ao homem que sai pela porta. — Eu explicarei a verdade para o garoto.

— Que verdade? — você pergunta.

— Bem, acho melhor começar dizendo quem era o lupino que acaba de sair. Notou como você se parece com ele? Não é para menos, era seu pai.

— Meu O QUÊ?!

— Seu verdadeiro pai, ora. Como você pensa que tornou-se lobisomem? Não me venha outra vez com aquela história do lobo que mordeu-o na floresta; foi apenas coincidência. Você nasce lobisomem ou não. É genético. Portanto, um de seus pais precisa ser lobisomem também.

— Ele era meu pai? E seu nome era Garou? Ou Bico da Águia?

— Garou é como os lobisomens gostam de chamar a si mesmos. O nome dele, na verdade, é Pedro. Os Garou têm mania de índio; todos adotam um nome de tribo, e o dele é Bico da Águia. Descobri isso enquanto investigava sobre você. Mas acho que ele desejava mesmo explicar sobre Gaia e a Wyrm.

— E quem são esses?

— Uma história tribal. Gaia, você deve saber, é o nome grego para a Terra. Os Garou vêem a si mesmos como defensores da vida, obcecados em proteger Gaia. A Wyrm, por sua vez, é uma espécie de força cósmica destruidora. Tudo muito bonito, claro, mas os Garou odeiam tudo que consideram inimigo da vida — o que infelizmente inclui nós, vampiros. Nada tenho contra essa cruzada ecológica, mas acho que uma raça inteira pensando numa coisa só é certa falta de assunto. Há tantas outras coisas pelo que lutar! Crianças passando fome nas ruas, guerra, crime, violência... quem cuida da raça humana?

— Você mencionou que tinha planos para mim.

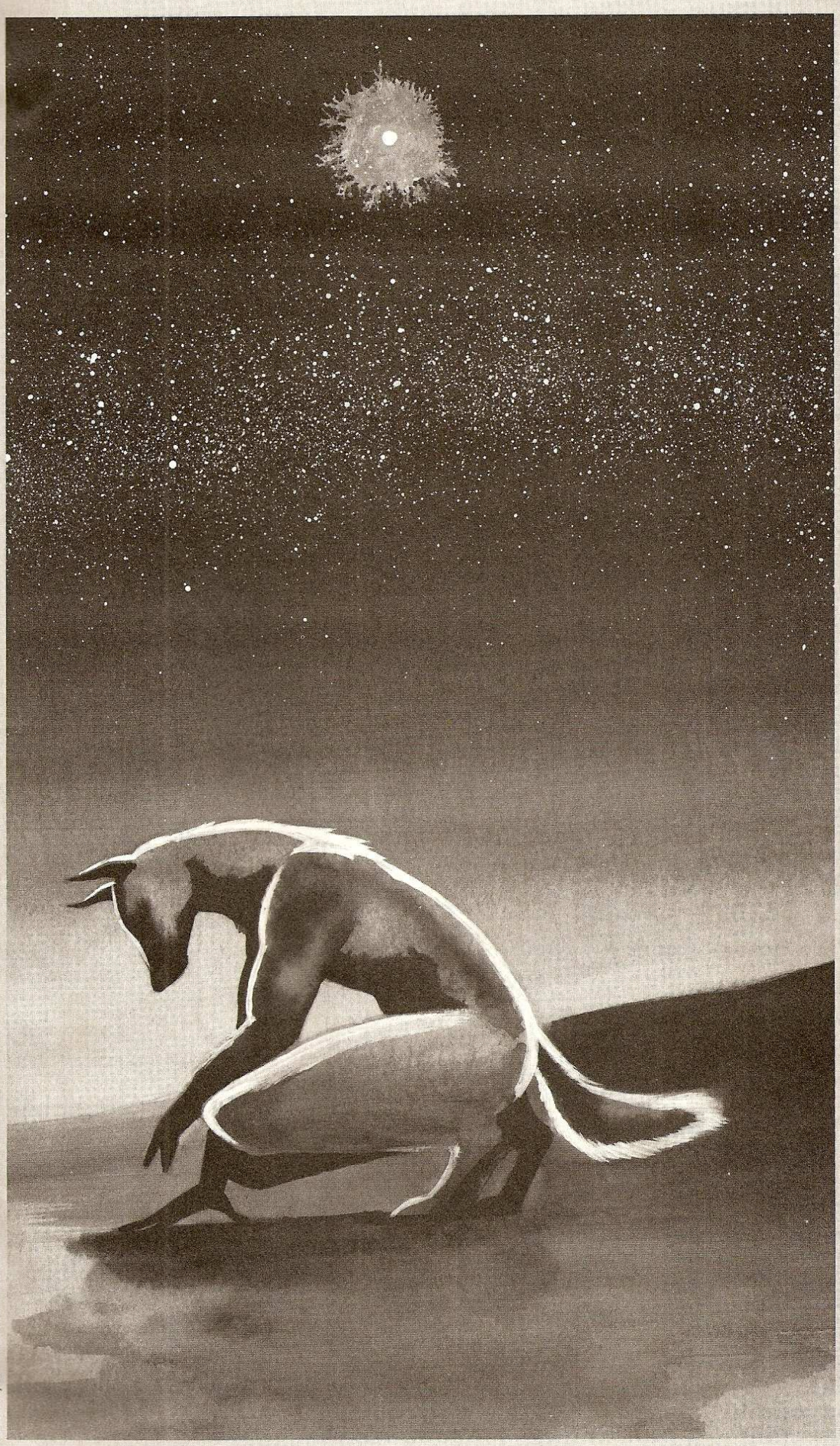


ILUSTRAÇÃO - MARCELO CASSARO

Você pensa no Lobo. Havia algo de humano naquele olhar. Agora você sabe porquê. Ele não era um lobo. E agora você também é.

— Já eliminamos muitos líderes criminosos, certo? Eu planejava apenas matar mais um, mas desta vez é um vampiro. Nossas leis proíbem rigorosamente que um vampiro mate outro e, como você mesmo ouviu, seu paizinho está usando essa informação para me chantagear. É isso.

Ele não está mentindo, você pode sentir. Rodrigo é bom em manipular pessoas, mas sempre faz isso sem mentir.

De qualquer forma, você se sente melhor conhecendo a verdade. Se quer tentar alcançar seu pai e ficar com ele, vá para **26**. Se prefere deixar para lá o fanatismo ecológico dos Garou e ficar com Rodrigo, vá para **33**. Se acha que ambos o enganaram e quer ficar sozinho, vá para **28**.

6 A vida selvagem não é para você, e muito menos os esgotos. Resolve ficar na cidade, mas bem longe de onde vivia com sua antiga família. Você tem treze anos, não tem documentos, não conhece nenhuma atividade profissional e seus únicos pertences são as roupas do corpo: termina tornando-se mais um menino de rua parte do tempo, e vez por outra um cão vira-latas.

Sua vida é um período confuso de lembranças emaranhadas, até o momento que mais tarde mudou sua vida: você passa diante de um beco escuro — quando presencia um estupro. Uma jovem está sendo atacada por um homem armado.

Os instintos dentro de você gritam por uma providência. Se acha que isso não é problema seu, vá para **22**. Se vai seguir seu impulso e interferir, vá para **30**.

7 Você murmura alguma coisa, baixa a cabeça e usa toda a sua força de vontade para não reagir. Ele o açoita com o cinto até cansar o braço, então aplica alguns tapas e socos com a outra mão, joga você no chão e chuta algumas vezes. Nada diferente do habitual.

Quando ele vai embora, você está moído. Assim que a porta se fecha, porém, você volta à forma de homem-lobo e começa a sentir-se melhor. Reparou que seus ferimentos saram mais depressa nessa forma. Olha para a mochila de escoteiro e uma tentadora pilha de roupas recém-lavadas ao lado. Talvez não exista mais lugar para você nesta família.

Se quer colocar as roupas na mochila, a mochila nas costas e os pés na estrada, vá para **27**. Se prefere colocar as roupas no armário e contar tudo a seus pais, vá para **10**.

8 — Família? Não. Sinto muito, mas não posso apenas esquecer o que aconteceu. Não posso aceitar que tenha me enganado durante esse tempo todo.

Você dá as costas a seus pais e penetra em um espelho próximo, retornando ao mundo normal — mas ciente de que seu mundo agora nada tem de "normal". Vá para **36**.

9 — Não, obrigado. Uma oferta tentadora, mas prefiro assim.

— Como quiser, colega. Eis meu telefone, se precisar de mim.

Você e o vampiro (seu nome é Rodrigo) tornam-se amigos. Não é seu único amigo, aliás. Em sua vida você conheceu outras criaturas noturnas; homens-gato, outros lobisomens e mesmo um demônio. Com o tempo, acaba aprendendo um pouco sobre a cultura dos lobisomens — sabe agora que sua raça prefere ser chamada de Garou — e sobre a Wyrm, a força cósmica de destruição que os Garou culpam por todos os males. Mas nunca se empolga com a guerra de seu povo pela natureza. Vá para **40**.

10 Já quase curado da surra, você volta à forma humana. Abre a porta do seu quarto e desce as escadas. Seus pais estão sentados à mesa, conversando. Seu pai o vê ainda na escada.

— O que esse vagabundo está fazendo aqui?

— E-eu preciso contar uma coisa. Aconteceu algo neste fim-de semana... eu mudei... eu...

É difícil explicar com palavras. O que dizer, que você virou bicho? Entendendo que uma imagem pode descrever a situação muito melhor, você deixa-se transformar em homem-lobo novamente.

— Meu Deus! — grita sua mãe, enlouquecida de pavor. A reação de seu pai é bem mais mecânica; ele apenas se levanta e sai da sala. Se quer esperar, vá para **3**. Se acha que agora é um bom momento para voltar ao quarto, pegar aquela mochila e sumir daqui, vá para **27**.

11 Você se prepara para lutar, mas o homem-lobo o detém:

— Marco, não. Eu vim falar com você.

— Você invadiu minha casa, Garou — diz Rodrigo. — Isso faz de você um inimigo. O rapaz está sob minha proteção, e não permito que fale com inimigos.

O lobisomem intruso parece lutar para conter a raiva. Ele respira fundo e sua forma gigantesca aos poucos se reduz a uma aparência humana.

— Eu poderia matá-lo e levar o garoto, sanguessuga, mas desta vez vamos fazer as coisas a seu modo. Você sabe que não pode impedir Marco de conhecer a verdade sobre sua raça, mas nunca vi um vampiro que se importasse com a verdade. Então, você vai permitir que ele me acompanhe apenas porque aquele Justicar não gostou muito de saber que você protege um lobisomem, e gostaria menos ainda de conhecer seus planos para ele.

— Você não pode provar nada! — grita Rodrigo, nervoso.

— Sim, posso. Estive em seu escritório antes de vir para cá.

O invasor sorri. Rodrigo, por sua vez, não parece nada feliz. Um Justicar você sabe o que é, uma espécie de juiz dos vampiros. Finalmente, depois de quase um minuto de tensão, seu mentor diz:

— Está bem. Ele pode ir.

— Esperem aí! — você protesta, vendo sua vida escapar ao controle outra vez. — Quem me perguntou se EU quero ir?

O lobisomem fica espantado com a pergunta, e desta vez é Rodrigo que sorri, divertido.

— Não se preocupe, Marco — explica o vampiro. — Ele quer apenas contar algumas coisas para você. Depois de ouvir o que ele tem a dizer, pode voltar se quiser.

Você pensa. Seria uma chance de saber mais sobre sua própria gente... ou uma armadilha? Se quiser ir com o lobisomem, vá para **13**. Se prefere ficar com Rodrigo, vá para **5**.

12 — "Nós" quem? — você rosna, ainda desconfiado.

— As Crianças Perdidas. Somos uma pequena comunidade dos esgotos. Todos mais que humanos... ou menos.

O menino-rato parece inofensivo, afinal. Mais calmo, você ouve sua história enquanto deixa-se guiar por ele. Aprende que existem muitas criaturas sobrenaturais vivendo nos esgotos, incluindo outros lobisomens — uma tribo chamada Roedores de Ossos, ao que parece. Há também homens-gato, e homens-rato como ele próprio. Vampiros, também: os Nosferatu, e uma raça estranha chamada Nefastus. Todos procuram apenas sobreviver, cuidando de suas vidas, longe dos assuntos da superfície.

— Parece bom.

O menino-rato apresenta você às Crianças Perdidas. Lá, você enfim se sente como parte de uma família. Este foi o destino que você escolheu.

13 — Acho que vou com ele — você diz a Rodrigo. — Preciso saber. E eu sempre posso voltar, não posso?

Rodrigo dá de ombros, indiferente. Já o Garou parece exultante. Ele retorna à majestosa forma de homem-lobo e salta pela janela, sendo logo seguido por você. Escondem-se nas matas de um parque para conversar.

— Oh, bem... há tanto a dizer que nem sei por onde começar.

— Comece dizendo quem é você.

— Ótima idéia. Quem sou eu, quem é você? Sou Bico da Águia, também conhecido entre os humanos como Pedro Henrique Dias Bueno. Mas isso não é o que sou na verdade. Sou um Garou, um Filho de Gaia.

— Fiquei na mesma.

— Isso quer dizer que eu e você fazemos parte de uma raça nobre e antiga, os Garou, também conhecidos como lobisomens. Dentro dessa raça, pertenço a uma linhagem particularmente nobre, cujos membros são chamados Filhos de Gaia. Todos os Garou são Filhos de Gaia e lutam por ela, mas nossa linhagem é especial.

— Quer dizer que quando alguém recebe a maldição do lobisomem transforma-se em algum tipo de herói medieval, com linhagens e tudo, e não em um monstro? Difícil de engolir.

— Ninguém se transforma em lobisomem, garoto. Você nasce Garou ou não. Se um de seus pais é Garou, há uma grande chance de que você também seja. Acontece que o homem que criou você não é realmente seu pai. Seu verdadeiro pai foi um Garou que apaixonou-se por sua mãe. Ela, claro, não sabia que seu amante não era humano. Acho que ela nem acredita nesse tipo de coisa.

— E-então...? Mas...? Por que...?

— Há um motivo para tudo. Lutamos por Gaia. Pela vida. E somos poucos, quase em extinção. Como o resto de Gaia, estamos morrendo nas mãos da Wyrm, que representa a destruição, e por isso precisamos de mais guerreiros. Por esse motivo, durante toda a sua vida, você odiou a injustiça e a violência. É seu sangue de Filho de Gaia.

— É, acho que isso explica minha afinidade com Rodrigo. Ele também odeia a violência e a injustiça.

Bico da Águia parece não gostar muito da observação.

— Agora escute, Marco. Rodrigo pode parecer bom, mas ele é um vampiro. Vampiros e bondade não combinam. A vida deles é manipular o mundo a seu gosto, e sugar seu sangue, quando não literalmente ao menos metaforicamente. Na verdade, são os mais eficientes servos da Wyrm.

— Espere, isso não é verdade! Sei que a maioria deles não é flor que se cheire, mas descobri que muitos são bons, no íntimo. Dedicam suas vidas eternas a uma boa causa.

— Não. Nunca conheci um sanguessuga bom. Qualquer coisa boa que venha deles está maculada pela Wyrm, e no final leva à corrupção. Seu lugar é ao lado de seu povo, Marco.

— Não sei. Claro que gostaria de conhecer meu pai. Mas, quanto ao que fazer de minha vida, acho que devo pensar melhor.

O Filho de Gaia baixa os olhos, envergonhado. Algo parece errado.

— Marco... seu pai verdadeiro, bem... sou eu.

Seu primeiro impulso é fazer o maldito em mil pedacinhos por deixá-lo passar por tantos problemas — principalmente por deixá-lo pensar que aquele maldito brutamontes era seu pai. Mas a convivência com Rodrigo ensinou-o a ser frio. Você se acalma, evitando que a revelação influa em sua decisão.

Sim, pois você deve decidir AGORA se vai ficar com Bico de Águia, seu verdadeiro pai, e unir-se à luta dos Garou pela vida (vá para **26**), se vai continuar combatendo o crime ao lado de Rodrigo (vá para **33**), ou se não confia em nenhum dos dois (vá para **28**).

14 — Que se danem todos vocês, e Gaia também — você grita. Em seguida, salta para um telhado e vai embora, andando até estar bem longe, em um lugar desconhecido, quase fora da cidade.

Se você vai continuar a vida sozinho, decida agora como. Talvez nas matas, na região onde acampou com os escoteiros? Vá para **17**. Se quer tentar os esgotos, vá para **37**. Se prefere permanecer nas ruas da cidade, vá para **6**.

15 Quando você se atira sobre o maldito, sua visão é totalmente tomada por névoa vermelha e você não vê mais nada. Quando recobra a consciência, encontra apenas pedaços de carne estraçalhada que deveriam pertencer a seu pai.

Por um instante você entende o horror do que acaba de fazer, mas isso não consegue saciar sua sede de sangue. O desejo de matança não termina. Você entende que nunca mais será capaz de retomar o controle do animal selvagem que é agora. O que resta de sua alma chora pelo que você se tornou, enquanto procura sua mãe para matá-la também...

16 — Vá embora, Bico da Águia — você rosna. — Já conversamos sobre tudo o que tínhamos que conversar. Fiz minha escolha, não vou com você.

— Sei disso, filho. Apenas trago uma mensagem. Os Philodox, juízes dos Garou, mandam dizer que aceitam sua opção de vida. Você tem direito de combater a Wyrm de sua própria maneira.

— A Wyrm? Quem é ela?

— A personificação da destruição e da morte — explica Rodrigo.

Bico da Águia concorda.

— Sim. Eles dizem também que você sempre será aceito entre seu povo. Mas isso não vale para seu aliado. Boas intenções não o fazem menos vampiro, e vampiros são obra da Wyrm.

— Oh, como sentirei falta da hospitalidade de seu povo! — lamenta o vampiro, irônico.

— E, finalmente, os Philodox mandam que eu entregue seu nome tribal. Entre os Garou, você será conhecido como Brilho nas Trevas.

— Tá. Obrigado, acho. Não sei se vou usar muito esse nome.

Sem se despedir, o Garou vira as costas e vai embora. E você vai para **40**.

17 Não é uma decisão tão difícil. Deixando suas roupas e sua vida civilizada para trás, você desaparece na mata e passa a viver como um lobo. Com o tempo, chega quase a esquecer que foi humano um dia. Esta foi a sua escolha.

18 — D-desculpe, senhor, mas acho que devo ficar ao lado de meus iguais.

— Seus iguais! Então que assim seja, tolo! — diz o vampiro, sumindo em meio a uma nuvem de fumaça. Os lobisomens começam uma dança macabra, e você se sente compelido a juntar-se a eles.

— Você escolheu corretamente, filhote. Abrace seu destino. Venha dançar conosco, dançar pela Espiral Negra, como dançará pelo resto de sua vida.

Você começa a dançar com eles, feliz. No fundo de sua mente, você sabe qual será seu destino maligno — mas não se importa, pois achou outros iguais a você. Finalmente, você pertence de verdade a uma família. Você é parte de alguma coisa. Mesmo que essa "alguma coisa" seja um grupo de monstros mutantes, corruptos e deformados, que almejam a destruição de toda a vida. Mas, bem... esta foi a sua escolha!

19 Você segue o corredor. Em ambos os lados vê inúmeras portas, que levam a quartos vazios. No final do corredor, uma escada desce em direção ao que parece ser um porão. Lá embaixo, você passa por um poço escuro de onde saem vapores, e mais adiante vê uma porta entreaberta, levando para uma sala onde um homem está sentado dentro de um círculo.

Se vai entrar e falar com o homem, vá para **4**. Se quer investigar o poço, vá para **32**.

20 Você deixa seu corpo voltar à forma de lobisomem, e seu punho peludo segura o cinto no ar. Seu pai segura um grito e foge do quarto. *É*, você pensa, *agora ele já sabe*.

Olhando para a mochila de escoteiro e uma tentadora pilha de roupas recém-lavadas ao lado, você se pergunta se é sensato continuar aqui. Se você acha melhor ir embora imediatamente, vá para **27**. Se quer tentar explicar tudo a seu pai, vá para **3**.

21 — Oh, bem... acho que vai ser bom conversar com alguém que me entenda. Um lobo me mordeu no final de semana, e fiquei assim. Como aconteceu com você? Quero dizer, como ficou assim?

O outro ri.

— Acho que anda vendo muitos filmes de terror. Você não foi "contaminado" ou coisa assim. Foi encontrado por um Garra Vermelha, um lobisomem que odeia e mata humanos. Ele ia devorá-lo, mas ao aplicar a primeira mordida percebeu que você era um de nós, e fugiu. O susto deve ter servido como "gatilho psicológico" para disparar sua primeira transformação. Na verdade, você é um lobisomem desde que nasceu. Somos uma raça. Você é lobisomem porque seu pai verdadeiro também é.

— Meu... pai verdadeiro?

— Sim. Aconteceu durante um breve romance entre sua mãe em um de nós. Por isso estou aqui. É meu dever ensiná-lo sobre nossa raça, e levá-lo para ocupar seu lugar. Sou seu verdadeiro pai.

— Maldito! Então sou um monstro por sua culpa!

— Calma, Marco. Não somos monstros, como os humanos pensam.

Somos guerreiros, protetores da vida, de Gaia.

Você não está interessado nas histórias do canalha que abandonou você com aquele outro canalha, que deveria ser seu pai. Talvez por isso ele o odiasse tanto. Se quer mandá-lo embora e virar-se sozinho, vá para **14**. Se acha que Bico de Águia merece uma chance e quer ir com ele para conhecer a tal sociedade dos lobisomens, vá para **26**.

22 Você se controla; não precisa de mais problemas. Quem é que se arrisca por você, não é mesmo? Assumindo a forma de lobo para não despertar suspeitas, você começa a se afastar quando percebe que estava sendo observado: logo adiante nota a presença de outro garoto de rua, bem mais maltrapilho que você.

— Você é um lobisomem, não é? Por que não interferiu? Poderia ter feito o estuprador em pedacinhos.

— Não era problema meu. Já tenho muito com o que me preocupar.

— É assim que se fala, garoto!

Para sua surpresa, o garoto começa a assumir outra forma. Agora ele se parece com um homem-rato, ou coisa parecida. Céus, quantos desses existem por aí?

— Eu disse a eles — comemora o garoto. — Acharam que você era nobre demais, mas agora devem reconhecer que estavam errados! Você pode ser um de nós.

Vá para **12**.

23 — Uma... família?

A idéia é irrecusável. Você aceita, é claro. Você e sua mãe merecem um pouco de paz depois da vida de surras com aquele desgraçado. Depois de confraternizarem um pouco, você deixa os dois sozinhos — eles têm muito o que conversar.

Passando por um espelho próximo, você volta ao mundo material. Vá para **36**.

24 Cansado de viver sozinho, você aceita. Seu mentor se apresenta como Rodrigo e leva-o para casa, uma mansão no bairro mais luxuoso da cidade.

Com o tempo, depois de retomar sua vida, você começa a se sentir mais humano. Sua missão de combate ao crime continua, às vezes ao lado de Rodrigo, muitas vezes sozinho. Aprende muito sobre a existência de outros lobisomens, vampiros e demais criaturas da noite. Descobre que Rodrigo tem poderes sobrenaturais que o permitem dominar pessoas com as palavras, e que você pode sentir quando ele usa seus poderes — inclusive esse. Isso o deixa muito mais tranquilo, pois sabe que pode confiar nele.

Uma noite, porém, quando você sai do banho e entra na sala de jantar, encontra o lobisomem Bico da Águia lá.

Se você já conversou com ele e conhece a verdade sobre seu pai e sua natureza, vá para **16**. Caso contrário, vá para **11**.

25 Você continua em frente, seguindo pela rua. Mais adiante, obriga-se a esfregar os olhos: viu realmente um DRAGÃO atravessando o cruzamento? Claro! Este lugar deve ser a tal Umbra! O lugar é mais ou menos parecido com o mundo "normal", mas com algumas diferenças.

Ao seu lado, você vê a vitrine refletora de uma loja. Achando que já viu o suficiente para sua primeira exploração, decide voltar ao mundo "de verdade". Vá para **36**.

26 — Bem... acho que vocês são minha gente, afinal.

Depois de um caloroso abraço entre você e seu pai, vocês rumam para longe. Saem da cidade e chegam a uma região selvagem. Depois de algum tempo percorrendo a mata, alcançam uma clareira onde vários Garou dançam à volta de uma fogueira como índios.

Você é conduzido para uma cabana onde recebe mais explicações, e também um nome tribal — Olho da Águia. Agora, realmente, você é um Garou. Um Philodox, destinado a ser um dos sábios Garou. Você aprende sobre a cultura Garou, a odiosa Wyrm e... a Umbra.

A Umbra. O mundo espiritual, que existe além do mundo físico. Um mundo que pode ser alcançado pelos Garou através de uma superfície refletora. E chegou o momento de conhecê-la. Vá para **29**.

27 A janela de seu quarto sempre lhe pareceu alta — mas agora a distância até o chão parece ridícula, comparada à distância que separa você da raça humana. Seus pés tocam o solo e você começa a correr. Corre até estar bem longe daquela casa. Só depois de algum tempo você diminui o passo e começa a pensar no que fará com sua vida.

Não precisa pensar muito. Seus sentidos subitamente aguçados atraem sua atenção para um beco escuro, onde uma luta se desenrola. Lobisomens! Quatro deles, enfrentando um homem trajado de preto. Lobisomens muito estranhos (se é que você pode julgar!), sem pêlos, nem aquela certa beleza que você acabou reconhecendo em sua forma peluda. Não, aqueles realmente pareciam monstros. Há algo errado com o homem, também; rápido e forte demais. E, quando atingido com uma faca, o ferimento se fecha na mesma hora.

Que mundo de monstros é este em que você se meteu?

Em certo momento o grupo percebe sua presença. Todos cessam de lutar, e ficam apenas olhando. O homem exibe um sorriso de presas longas e afiadas. Um vampiro? Bem, depois de tudo que você viu, não duvida de mais nada.

O monstro que empunha a faca (mais tarde você nota que ele não tem garras) fala com você:

— Marco! Estávamos esperando por você. Viemos buscá-lo! Seu lugar é conosco!

— Bobagem! — interrompe o vampiro. — Não acredite nessas criaturas grotescas, meu colega da noite. Desejam apenas transformá-lo em outra fera bestial. Venha comigo e a vida será como deve ser!

Algo em seu coração diz para acreditar no vampiro. Bem, você viu muitos filmes de terror: lobisomens e vampiros são amigos, não? Se quer aceitar a companhia do vampiro, vá para **35**. Se acha melhor não julgar os lobisomens monstruosos pela aparência e confiar neles, vá para **18**. Se não quer ficar com ninguém, vá para **2**.

28 Você está cansado de ser enganado, e prefere ficar por conta própria. Diz isso e vai embora.

Depois de andar um pouco, pensa sobre o que vai fazer agora. Se quer aproveitar a identidade falsa que Rodrigo providenciou e arranjar uma vida para continuar sua "missão", vá para **33**. Se quer largar tudo e viver no mato, vá para **17**. Se quer tentar os esgotos, vá para **37**.

29 Quando acha que ninguém está olhando, você se dirige ao riacho de águas cristalinas perto do acampamento e observa seu reflexo. Não muito seguro, coloca sua mão na água — e ela não se molha. A Umbra? Mais confiante, você mergulha.

Alguma coisa está errada. Você está ensopado! Sai da água (que cheiro de cachorro molhado!), chacoalha-se um pouco para se enxugar, e volta para o acampamento. Para sua surpresa, não encontra ninguém. Nem mesmo a fogueira; uma árvore imensa cresce onde o fogo deveria estar aceso. Cadê todo mundo?

Confuso, você corre até a cidade. De alguma forma, as coisas parecem diferentes. Você observa uma casa muito antiga, trazendo um brasão com o rosto de um lobo no portão. Se quer entrar, vá para **34**. Se quer ir embora, vá para **25**.

30 Você se atira sobre o estuprador com a fúria de um lobo raivoso, estraçalhando-o com suas garras e presas. A garota foge apavorada, mas ainda com as roupas intactas: sinal de que você chegou a tempo.

Há tempos você não se sentia tão bem. Esta noite dá um novo significado à sua vida, uma razão mais forte que a mera sobrevivência. Você se torna um vigilante, combatendo todo tipo de violência. Deixa a polícia desbaratinada com uma onda de criminosos chacinados por um animal selvagem.

Não demora até que seja encontrado por outro justiceiro. Já ouviu falar nele, e não se surpreende muito ao descobrir que trata-se do mesmo

vampiro que você encontrou no dia em que saiu de casa. Depois de impedirem juntos um assassinato, vocês conversam. Ele é muito rico: oferece a você um lar, uma identidade falsa, documentos, e a chance de voltar a estudar. Se a proposta o agrada, vá para **24**. Se quer continuar sendo um "lobo solitário", vá para **9**.

31 Ele avança com o cinto. Cansado de tanto apanhar, você resolve que é hora de mudar as coisas.

— Não! Você não vai me bater! Você não vai me bater nunca mais!

Isso só serve para deixar seu pai mais nervoso, e ele começa a bater em você com o cinto. Você cerra os dentes e agüenta um, dois, três, quatro açoites. A dor rouba seu controle, convoca seu lado animal para a superfície. Sem que você consiga impedir, sua forma de lobo emerge furiosa. Uma garra animalesca toma o cinto de seu pai, enquanto a outra joga-o longe com um soco.

Você nunca sentiu-se tão furioso quanto agora. Se quiser pular a janela e fugir, vá para **27**. Se quiser terminar o que começou, vingar-se do maldito que espancou você durante toda a vida, vá para **15**.

32 Curioso, você se debruça sobre o poço. Parece que não tem fundo — ou, se tem, está distante demais para ver.

Súbito, uma monstruosa pata de inseto salta da escuridão e agarra sua cabeça, puxando-o para dentro do poço. Você não devia ter subestimado os perigos da Umbra! Mas não se preocupe, terá muito tempo para lamentar a escolha errada, pois no mundo infernal onde caiu vive-se para sempre...

33 Vá para **40**.

34 Você abre o portão e entra. Enquanto dirige-se para a porta, outro Garou sai de lá.

— Oh, olá.

— Oi. Que lugar é esse? Cadê todo mundo?

— Fora da Umbra, suponho. Este é o santuário de um mago. Está sempre aberto aos Garou que precisem de abrigo.

— Ah.

Bem, então AQUI é a Umbra. Legal. Você entra no tal santuário. Logo na entrada, um grande espelho domina uma parede. Sobre ele, uma placa diz: "de volta à Terra". Um longo corredor continua em frente, e uma porta ao lado está apenas encostada, com a luz acesa. Você ouve vozes familiares vindo de lá.

Se quer usar o espelho para voltar ao mundo "de verdade", vá para **36**. Se quer seguir o corredor, vá para **19**. Se quer abrir a porta, vá para **38**.

35 — Acho que vou com o senhor — você balbucia.

— Não! — grita um dos monstros, assumindo postura hostil. — Nós não permitiremos! Você é nosso, querendo ou não!

É, parece que os canalhas não eram mesmo de confiança. Bem, você é um lobisomem, e não precisa mais aceitar ameaças de ninguém! Seu corpo ganha as alturas na forma de homem-lobo.

— Eu disse que vou com ele — você rosna.

— Assim é que se fala, garoto — diz o vampiro, atirando-se sobre os monstros. Você faz o mesmo. Rapidamente, com sua ajuda, os quatro são mortos. Você volta à forma humana, e seu novo mentor o conduz para longe.

Com o tempo você aprende muita coisa. Sobre você e sobre Rodrigo, seu protetor. Passam os dias em uma luxuosa mansão no bairro mais rico da cidade, durante as noites saem juntos, ajudando pessoas; a maioria dos vampiros não se importa muito com mortais, mas Rodrigo parece ser diferente. Odeia violência (pelo menos contra inocentes). Você imagina que ele deve ter sido vítima de algo do gênero antes de se tornar vampiro.

Você descobre, também, que ele tem o poder de dominar pessoas com a voz — poder que utilizou sobre você naquele dia, no beco, para convencê-lo a acreditar nele. Mas isso não é importante, pois claramente sua decisão foi acertada. Além disso, de alguma maneira, você é capaz de sentir quando Rodrigo usa um de seus poderes vampíricos.

Certo dia (ou melhor, certa noite), a mansão é invadida. Alguém conseguiu driblar as dezenas de guardas que protegem o lugar. Você e Rodrigo jogam xadrez na sala de estar quando a porta é arrombada por uma criatura grande e peluda.

Sim, outro lobisomem. Vá para **11**.

36 Retornando da Umbra, você volta ao acampamento para contar aos outros sobre sua viagem. Foi imprudente penetrar na Umbra sozinho, mas você sobreviveu a seus perigos e isso deixa todos contentes. É alegremente aceito entre os Garou, porque você tomou as decisões certas. Parabéns.

37 Você acha que os esgotos seriam um lugar seguro e confortável para viver. Depois de alguns dias vagando nos subterrâneo, contudo, você percebe a presença de outros habitantes. Leva algum tempo, mas enfim você encontra um deles.

Não é humano. Uma criatura peculiar: meio criança, meio rato. Droga, outro monstro! Você se prepara para lutar quando a criatura ergue as mãos apaziguadoras.

— Espere! Não há necessidade de luta! Você é bem-vindo entre nós!

Vá para **12**.

38 Você abre a porta, e o que vê é uma surpresa total: lá estão Bico da Águia, em sua forma humana... e sua mãe! Eles percebem sua chegada e se voltam, no instante em que você salta sobre a garganta de Bico.

— Não, Marco — interfere sua mãe. — Quando você fugiu, não tive mais nenhum motivo para viver naquela casa. Fui embora também. Pedro me encontrou, e contou-me tudo. Os lobisomens apavoram pessoas comuns, mas isso não acontece comigo porque sou filha ou neta de um deles. Quero ficar com vocês dois, Marco. Nós podemos viver juntos, ser uma família.

— Durante todos esses anos sempre amei sua mãe — confessa Bico da Águia. — Sempre sonhei em estar novamente com ela.

Você continua furioso e confuso. De alguma forma, sabe que pode derrotar Bico em combate. Se você não o perdoa por tudo que fez e quer satisfazer sua fúria, vá para **15**. Se quer acalmar-se e aceitar sua proposta de viver como uma família, vá para **23**. Se quer apenas deixá-los em paz e ir embora, vá para **8**.

39 — Não quero conversar.

Você decide que não pode confiar nessas feras, e quer seguir seu caminho sozinho. Após dizer isso ao lobisomem, você adota a forma quadrúpede de um lobo e sai correndo, quase durante a noite inteira.

Onde vai viver daqui por diante? Talvez nas matas, na região onde acampou com os escoteiros? Vá para **17**. Se quer tentar os esgotos, vá para **37**. Se prefere permanecer nas ruas da cidade, vá para **6**.

40 Você não é um fanático. Ao contrário de seu pai e outros Garou, acredita que um vampiro possa ser bom e justo — e esse é sem dúvida o caso de Rodrigo. Decide continuar ajudando-o em sua arriscada missão contra o crime.

Vocês voltam a encontrar Bico da Águia várias vezes mais tarde — às vezes como aliado, às vezes como inimigo, e muitas vezes em paz, apenas para conversar. Ele nunca se convence que um vampiro possa ser bom. Ele e Rodrigo prosseguem se odiando até morrerem (sim, pois um dia Rodrigo acaba sendo vítima de sua perigosa vida de combate ao crime). Até lá, você sabe que está fazendo a coisa certa. Que os outros Garou defendam a natureza contra desmatamentos e detritos tóxicos; você prefere combater a Wyrm que vive dentro dos corações das pessoas!

E Gaia deve concordar com você, pois recompensou-o com dez filhos Garou — sete hominídeos (de mães humanas) e três lupinos (de mães lobas), todos adultos e vivendo suas próprias vidas. Poucos Garou podem dizer que tiveram uma vida tão plena e feliz.

LALO

MEIO FERA, MEIO HERÓI

Lobisomens e outros licantropos como personagens jogadores em Dungeons & Dragons

Bem, bem... isso acontece. Você e seus companheiros divertiam-se durante uma aventura, explorando a masmorra subterrânea onde a princesa estava prisioneira, quando pintou aquele bando de lobisomens. Seu personagem mais querido, o Guerreiro que você interpretava desde que começou a jogar D&D, perdeu mais da metade de seus pontos de vida na luta contra o licantropo. Seus dias de aventureiro estão contados: o Guerreiro vai transformar-se em lobisomem dentro de 2d12 dias, a menos que encontre um Clérigo de alto nível capaz de curar a doença rapidinho. Se não conseguir, seu personagem transforma-se em NPC, um personagem controlado pelo Mestre. Tchauzinho...

Mas... por que deveria ser assim? É verdade que licantropos são monstros, e monstros devem ser combatidos pelos heróis... mas como seria jogar com um personagem licantropo? Viver com a maldição, usar seus poderes contra outros monstros? Um papel sedutor, com certeza. *Lobisomem: o Apocalipse* está aí para provar. Portanto, depois das matérias "Os Homens-Lagarto"

(SÓ AVENTURAS #1) e "Ninja, Guerreiro Místico" (DRAGÃO BRASIL #8), eis uma nova opção de personagens para D&D. Na verdade são cinco opções, pois existem cinco diferentes tipos de licantropos — Homem-Rato, Lobisomem, Homem-Javali, Homem-Tigre e Homem-Urso —, e as regras que apresentamos a seguir permitem que qualquer um deles seja usado como personagem jogador.

O LICANTROPO JOGADOR

O licantropo (do grego *lykanthropo*, "homem-fera") não é uma nova classe de personagem, e sim uma condição. É um personagem de uma classe já existente, que contraiu licantropia e agora precisa lidar com a encrenca. A diferença é que, em vez de tornar-se um NPC, o personagem continua jogando.

Aqui, como fizemos com o Homem-Lagarto, devemos ignorar algumas informações sobre os licantropos contidas no Livro de Regras. Eles não serão mais tratados como monstros: Dados de Vida e jogadas de proteção são calculados de acordo com seu Nível de Experiência; movimentam-se 36 metros por turno (esse movimento pode mudar na forma animal); não checam a moral; e podem ter qualquer alinhamento, não apenas aqueles indicados nas tabelas do Livro de Regras.

A licantropia é uma maldição, isso não deve ser esquecido. O licantropo é um monstro amaldiçoado, sendo temido e caçado por aqueles que souberem de sua existência. Ele deve esconder de todos sua condição, talvez até mesmo dos colegas: um licantropo será aceito em um grupo de aventureiros normais apenas quando tratar-se de um antigo colega, que tenha sido vítima da doença. Mesmo com toda essa perseguição, contudo, o licantropo raramente deseja voltar a ser como antes — e sempre vai resistir quando tentarem "curá-lo".

Dados de Vida

O personagem licantropo conserva os mesmos Dados de Vida de sua classe anterior: 1d8 para Guerreiros, 1d6 para Clérigos e 1d4 para Magos, Ladrões e Ninja. Os Dados de Vida e pontos de vida do personagem não mudam quando ele se transforma — mas, em sua forma animal, ele sempre vai atacar como um Guerreiro de nível igual ao seu.

Restrições

Apenas os Guerreiros, Clérigos, Magos, Ladrões e o Ninja podem ser licantropos. Anões, Elfos e Halflings não podem, porque a licantropia mata os semi-humanos em vez de transformá-los. Homens-Lagarto também são proibidos, pois eles nunca contraem a doença.

Licantropos não podem usar nenhum tipo de armadura, que interfere na transformação, mas podem usar escudos — se a sua classe de personagem permitir. Também não podem usar ou tocar em nada feito de prata, nem mesmo moedas: mesmo quando estão na forma humana, a prata arde e irrita ao toque.

A TRANSFORMAÇÃO

O personagem licantropo tem duas formas: humano e animal (ou humano e rato humanóide, no caso do Homem-Rato). Ele pode mudar de uma forma para outra sempre que desejar, quantas vezes quiser — a lua cheia não tem nenhuma influência no processo. A mudança de uma forma para outra leva um round, e durante esse período, o licantropo não pode atacar ou fazer qualquer outra coisa.

Forma Humana

Um licantropo em sua forma humana é quase indistinguível de um humano normal, e apenas alguns traços faciais podem dar pistas para identificá-lo. Nesta forma, o personagem conserva todos os poderes especiais que tinha antes de contrair a licantropia: Magos e Clérigos podem usar feitiços, assim como os Ladrões ficam livres para usar suas habilidades especiais. O personagem na forma humana também pode usar as mesmas armas normalmente permitidas para sua classe, mas não as mesmas armaduras - qualquer armadura é proibida para licantropos. Na forma humana o personagem tem Classe de Armadura 9, mais os ajustes de Destreza, e pode ser ferido normalmente por qualquer tipo de arma.

Forma Animal

Com exceção do Homem-Rato, nenhum licantropo pode usar armas em sua forma animal. Ele deve atacar apenas com mordidas, garras e outros ataques que sua forma animal tenha. Nesta forma o licantropo sempre ataca como se fosse um Guerreiro de nível igual ao seu — sem receber bônus pela Força —, não importando sua classe anterior. Um personagem na forma animal conserva sua inteligência, mas não pode falar (exceto o "idioma" de sua espécie animal). Também não pode lançar feitiços, afastar mortos-vivos, usar habilidades de Ladrão ou quaisquer outras capacidades especiais de sua classe — apenas os Homens-Rato podem fazê-lo.

Outra desvantagem da forma animal é que as roupas e objetos carregados pelo licantropo NÃO se transformam junto com ele. Com relação às roupas, existe um truque: se for feita de pele do mesmo tipo de animal em que o personagem se transforma, uma roupa será "absorvida" no momento da transformação, retornando depois. Por isso, muitos licantropos parecem-se com selvagens, trajando tangas e roupas de pele. Infelizmente, vestir essas peles também pode dar pistas para identificar um licantropo...

Alguns licantropos carregam seus objetos pessoais em bolsas a tiracolo, que possam ser transportadas em ambas as formas, mas isso nem sempre resolve o problema. Anéis, capas, botas e armas de qualquer tipo não podem ser usados na forma animal. Aqui, novamente, os Homens-Rato são exceção; eles podem usar roupas (mas não armaduras) e demais objetos feitos para humanos mesmo quando estão na forma de rato humano.

Em sua forma animal o personagem só poderá ser ferido por feitiços, armas mágicas e armas de prata —

Depois do sucesso de classes como o Homem-Lagarto, Ninja e Cavaleiro Jedi, aqui estão cinco novos personagens para D&D: Homem-Rato, Lobisomem, Homem-Javali, Homem-Tigre e Homem-Urso!

mas nem sempre: qualquer dano superior a 18 pontos recebido no mesmo round (uma rocha arremessada por um gigante, por exemplo), mágico ou não, VAI ferir um licantropo. Licantropos também são afetados por veneno, gases, fogo, frio e eletricidade, mágicos ou normais.

Na forma animal, cada licantropo tem uma Classe de Armadura própria, que não sofre ajustes de Destreza.

Dicas de Interpretação

A licantropia não muda o alinhamento do personagem, mas ele passa a ser influenciado pela personalidade do animal que é agora. O temperamento exato vai mudar de acordo com cada tipo de licantropo:

Homem-Rato: tende a ser covarde, ardiloso e sorrateiro. Não gosta de ficar sozinho, preferindo reunir-se em grupos.

Lobisomem: prefere trabalhar em equipe, mas daqui por diante lutará para conquistar a liderança do grupo. Vai constantemente desafiar os colegas para combates "amigáveis" (use as regras de subjugar dragões, descritas na pág. 42 do Livro de Regras).

Homem-Javali: mal-humorado e brigão, às vezes pode enlouquecer no meio de um combate. Sempre que entrar em uma luta, deve ter sucesso em teste de Inteligência: se falhar, entra em estado "berserker" (espécie de fúria insana), assumindo a forma animal e lutando até a morte. Ele ganha um bônus de +2 nas jogadas de ataque quando está assim.

Homem-Tigre: como os gatos, o personagem torna-se silencioso, preguiçoso e curioso — e também muito nervoso, assustando-se à toa. Ganha certo temperamento romântico, jamais desperdiçando a chance de seduzir uma donzela (ou uma gatinha, literalmente).

Homem-Urso: pacífico e bem-humorado, um amigo camarada, mas que quando irritado não leva desaforo para casa! Guloso, não perde uma oportunidade de encher a barriga.

Outras Vantagens e Desvantagens

Em qualquer forma, o personagem licantropo é muito vulnerável ao acônito — *Aconitum napellus*, uma planta muito venenosa, comum em pastos montanhosos e lugares úmidos. Sempre que for atacado com um ramo dessa planta, ou se tiver que penetrar em lugares onde ela exista em quantidade, o personagem deve ter sucesso em uma jogada de proteção contra venenos ou vai fugir apavorado durante 1d6 rounds.

A presença de um personagem licantropo será um problema se alguém no grupo costuma cavalgar: o cheiro dos licantropos assusta os cavalos, fazendo com que fiquem agitados e fujam na primeira oportunidade.

O personagem licantropo pode, uma vez por dia, invocar 1d2 (1 ou 2) animais de sua espécie se eles existirem na região. Os animais invocados chegam em 1d4 rounds e lutam ao lado do personagem, ou podem apenas acompanhá-lo — mas depois de 1d6 turnos eles vão retornar à sua vida normal. A invocação só pode ser feita quando o licantropo está em sua forma animal.

PALADINO

FEITIÇOS PARA (E CONTRA) LICANTROPOS

Temos aqui alguns novos feitiços, próprios para uma campanha onde existam licantropos. Todos são tratados como feitiços comuns, podendo ser usados por personagens licantropos ou normais. Alguns vão exigir o uso das regras para Magos e Clérigos de níveis avançados, publicadas em edições anteriores da DRAGÃO BRASIL.

Detectar Licantropia (Clérigo e Mago, 1º Nível)
Alcance: 0
Duração: 2 Turnos
Efeito: Tudo em uma extensão de 18m
Este feitiço faz brilhar todos os licantropos dentro do alcance, não importa se estão em sua forma humana ou animal. A magia também funciona em criaturas que tenham contraído a licantropia, mas ainda não se transformaram em licantropos — sendo, assim, eficiente como medida preventiva.

Prata Simulada (Mago, 1º Nível)
Alcance: Toque
Duração: 2 Turnos
Efeito: Uma arma ou objeto de metal
Lançado contra qualquer arma de metal, este feitiço dá ao objeto um brilho prateado mágico. A arma não é transformada em prata, e qualquer um pode ver isso apenas olhando (não adianta usar a magia para criar moedas de prata falsas!), mas agora pode ser usada para causar dano a licantropos enquanto durar o feitiço, como se fosse uma arma de prata.

Proteção Contra Prata (Mago, 1º Nível)
Alcance: 0
Duração: 12 Turnos
Efeito: Apenas o Mago
Esta magia torna o licantropo imune a armas de prata, mas apenas em sua forma animal. Enquanto durar o feitiço, armas de prata usadas contra o Mago serão tratadas como armas comuns — inclusive aquelas sob efeito do feitiço Prata Simulada. O feitiço não protege contra magias ou armas mágicas, mas FUNCIONA contra armas mágicas feitas de prata.

Dedicação de Objeto (Mago, 2º Nível)
Alcance: Toque
Duração: Permanente
Efeito: Um objeto, armadura ou peça de roupa
Vestuário é realmente um problema para os licantropos; além de não poderem usar armaduras, a maioria das roupas normais também é proibida para eles, obrigando-os a vestir peles de animais. Criado por uma Mulher-Tigre com especial predileção por roupas finas, este feitiço faz com que um objeto, armadura ou roupa carregado pelo licantropo desapareça magicamente no momento da transformação em animal — e retorne quando ele voltar à forma humana.
O feitiço funciona em apenas um objeto. Se for lançado em uma mochila, quaisquer itens que sejam guardados dentro dela mais tarde também sofrem os efeitos. Não funciona em itens mágicos ou que estejam sob efeito de qualquer magia. Existe, contudo, uma versão mais poderosa deste mesmo feitiço — ***Dedicação de Objeto Mágico***, uma magia de 5º Nível: é idêntica à anterior em todos os aspectos, mas também afeta objetos mágicos.

Curar Licantropia (Clérigo, 3º Nível)
Alcance: Toque
Duração: Instantâneo
Efeito: Cura licantropia em uma criatura
Este feitiço cura totalmente a licantropia. É perigoso, porque o Clérigo deve tocar o licantropo em sua forma animal para que o feitiço funcione — e, cada vez que usa o feitiço, há uma chance de 5% de que o próprio Clérigo contraia licantropia do mesmo tipo que tenta curar. O feitiço nunca pode ser usado no próprio Clérigo. A fera tem direito a uma jogada de proteção contra feitiços para resistir aos efeitos: se conseguir, continuará como um licantropo — e a magia terá falhado.
Levando em conta o grande risco que sua vida corre, os deuses permitem que o Clérigo exija uma alta quantia em dinheiro ou um item mágico como pagamento para curar um licantropo.

FORMAS ANIMAIS

	Homem-Rato	Lobisomem	Homem-Javali	Homem-Tigre	Homem-Urso
Classe de Armadura:	7	5	4	3	2
Movimentação:	36 (12)	54 (18)	45 (15)	45 (15)	36 (12)
Ataques:	1 mordida ou arma	1 mordida	1 mordida	2 garras/ 1 mordida	2 garras/ 1 mordida
Dano:	1d4 ou com arma	2d4	2d6	1d6/1d6/ 2d6	2d4/2d4/ 2d8

Estas características aplicam-se aos personagens licantropos apenas em suas formas animais. Alguns dados mostrados no Livro de Regras estão errados: estes são os corretos.

ALIENS

Se vocês sobreviveram ao Predador, vejamos agora como escapam desta nova enrascada...

Quando chegamos à entrada da mina, não encontramos o lugar como deveria estar. Não havia ninguém por perto, apesar das ferramentas jogadas pelo chão e carrinhos de minério deixados na entrada, como se abandonados às pressas. Imediatamente pensei que poderia ter acontecido um acidente dentro da mina; os trabalhadores teriam ido em socorro dos outros mineiros. Falei a meus companheiros que deveríamos correr também, pois em tal situação toda ajuda era bem-vinda. Trondhein, o anão que acompanhava nosso grupo, tinha alguma experiência com acidentes em minas — mesmo uma mina construída e operada por humanos como esta. Certamente poderíamos prestar socorro se fosse o caso.

Mas o que encontramos era bem pior. Muito pior.

Nos níveis superiores tudo parecia normal. Nenhum sinal de desabamento ou coisa do gênero; de acordo com Trondhein, a mina estava firme como um rocha. Não havia luz em parte alguma da mina, as tochas haviam sido levadas — talvez pelos próprios mineiros — e tivemos que utilizar nossas lanternas. Quanto mais descíamos, mais preocupados ficávamos. Não encontrávamos nenhuma pista do que havia ocorrido por ali.

Cilia sugeriu que nos dividíssemos em grupos, para cobrir uma área maior em menos tempo. Protestei, pois não sabíamos o que iríamos enfrentar, e seria bem melhor permanecermos juntos. Foi durante a discussão que encontramos o primeiro corpo.

Ninguém havia visto algo assim, apesar de serem todos aventureiros experientes. Nem mesmo nosso ranger mostrou-se capaz de reconhecer as marcas no cadáver — ou melhor, naqueles restos semidevorados. Ainda que muitos pedaços estivessem ausentes, uma expressão de horror ainda podia ser vista em seu rosto — assim como uma cruel abertura em sua testa. Pensei a princípio que poderia ser um ataque de um devorador de mentes, mas eles não deixam uma cratera tão horrenda assim. Havia alguma coisa ali, e não fazíamos a menor idéia do que se tratava.

Uma simples missão de rotina começava a assustar-nos.

Quando descemos mais, Cilia teve a impressão de que algo nos seguia. Não conseguimos encontrar esse algo, nem achar pegadas ou rastros. A única pista que nosso ranger encontrou foi uma espécie de muco — talvez um tipo de secreção — preso nas paredes da mina, como se exércitos de lesmas houvessem passado por ali. Era uma substância viscosa e de cheiro nauseante. Quanto mais descíamos, mais espessa era a camada de repugnância pegajosa nas paredes. A sensação de que estávamos sendo seguidos ficava mais e mais forte, mas nunca conseguíamos localizar qualquer criatura.

Encontramos mais corpos dos mineiros. Naquele ponto o muco era tão abundante que nenhum ponto da rocha podia ser visto. Os corpos, presos no visgo, mostravam sinais estranhos e aterradores; pânico indescritível achava-se estampado em seus rostos mortos, e um imenso rombo no abdome denunciava a causa da morte. Isso nem era o pior: o ângulo das costelas quebradas deixava claro que os buracos haviam sido feitos DE DENTRO PARA FORA. A hipótese é tão aterradora que mal consigo aceitá-la, mas é como se algo explodisse em seus ventres com violência infernal, enquanto os pobres mineiros ainda estavam vivos!

Todos decidimos que era melhor abandonar a mina para buscar reforços, equipamento e magias mais adequadas, caso ainda houvessem sobreviventes (mesmo com muita fé e otimismo, era difícil acreditar nisso). Era demasiado tarde, contudo.

Quando ensaiamos os primeiros passos para voltar à superfície, fomos surpreendidos por um grupo de seis criaturas negras; humanóides com cabeça alongada e cauda, mais altas que Olaf, nosso guerreiro — e muito, muito mais rápidas. Incrível que monstros daquele tamanho podiam mover-se com tanta rapidez e agilidade. Em poucos segundos elas abateram metade de nosso grupo. Não sei dizer com certeza se estavam mortos, pois caíram e não mais se moveram — mas é lógico deduzir que, a esta altura, nossos companheiros já foram devorados.

Restamos apenas eu, Cília e Pavlov. Tentei utilizar de uma magia para imobilizar os monstros, mas por algum motivo desconhecido eles não foram afetados. Cilia cometeu erro fatal ao tentar usar um feitiço para cegar as criaturas e foi prontamente morta; as criaturas não possuem olhos. Pavlov foi o único que conseguiu ferir uma das criaturas, mas apenas para arrepender-se — o sangue desses monstros é ácido, e quase arruinou uma boa arma, sem falar no braço que a empunhava. Consegui ainda ver outra característica muito estranha do monstro; um segundo conjunto de mandíbulas projeta-se de dentro do primeiro, proporcionando uma visão assustadora, principalmente quando a vítima é um companheiro seu.

Mal consegui escapar ileso. Ao perceber que os monstros eram cegos, imaginei que deveriam se orientar pela audição — e lancei um feitiço que provocava silêncio, que os confundiu, concedendo-me segundos preciosos que usei para escapar. Pavlov, ferido pelo ácido, não conseguiu acompanhar-me.

Meu coração ainda se ressente com a perda de meus companheiros, mas achei que deveria avisar alguém a respeito dessas horríveis criaturas — que são, a meu ver, algum tipo de demônio originário das profundezas do Abismo. Planejo voltar à mina, na esperança de conseguir mais informações a respeito das feras sem olhos e, talvez, destruir essa ameaça. No momento estou reunindo um novo grupo de aventureiros com esse intuito.

Que os deuses estejam conosco...

Estes foram os últimos escritos datados de Valandar, sacerdote e mago, antes de seu misterioso desaparecimento.

ALIENS e PREDADOR são trademarks da Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos os direitos reservados.

ILUSTRAÇÃO - MARCELO RODIÑO

Aliens. Xenomórficos. Biomecanóides. Demônios sem Olhos. O que aconteceria se uma espaçonave carregada com ovos dessas criaturas caísse no mundo de Toril, em *Forgotten Realms*? Ou em Oerth, de *Greyhawk*? Ou em qualquer outro lugar onde o SEU personagem esteja?

Depois da adaptação do Predador para AD&D, publicada em DRAGÃO BRASIL #11, uma pergunta surgiu: e aquele "outro" alienígena? Aquele que tem ácido no lugar de sangue, presas que rasgam o aço, e a capacidade de causar pesadelos a um beholder? Este artigo apresenta uma sugestão para o uso dessas criaturas nos mundos medievais de D&D e AD&D, onde o alienígena mais selvagem do cinema é visto (erroneamente) como um tipo de demônio, com capacidades biológicas que parecem poderes maléficos aos olhos dos personagens. Mas você, Mestre, sabe a verdade — para a infelicidade de seus jogadores...

A criatura do filme *Alien* não tem um nome definido. "Alien" é a palavra inglesa para "alienígena", que significa "estrangeiro, originário de outro país" — mas o termo vem sendo usado de forma um tanto errada para designar criaturas de outros planetas. Vamos adotar aqui o nome "Cria do Abismo", uma provável denominação utilizada pelos sábios medievais (afinal de contas, "Alien" é uma palavra moderna!). Outros nomes podem ser adotados à vontade pelo Mestre.

Dungeons & Dragons

	Soldado	Rainha
Classe de Armadura:	0	-2
Dados de Vida:	5 (H)	15 (G)
Movimentação:	45 (15)	45 (15)
Ataques:	2 garras/1 cauda ou 1 mordida	2 garras/1 mordida/ 1 cauda + veneno
Dano:	1d8/1d8/1d4+1 ou 1d12	1d10/1d10/3d8/1d8 + veneno
Nº de Aparição:	1d4+2 (10d6)	0 (1)
Proteção Como:	Guerreiro 5	Guerreiro 15
Moral:	19	15
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Alinhamento:	Caótico	Caótico
Valor de XP:	925	4.500

Advanced Dungeons & Dragons

	Soldado	Rainha
Clima/Terreno:	Cavernas e Subterrâneos	Cavernas e Subterrâneos
Freqüência:	Muito rara	Muito rara
Organização:	Colônia	Colônia
Período de Atividade:	Qualquer um	Qualquer um
Dieta:	Onívora (Ver abaixo)	Onívora (Ver abaixo)
Inteligência:	Baixa (6)	Excepcional (16)
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Cruel (Caótico e Mau)	Cruel (Caótica e Má)
Quantidade/Encontro:	1d4+2/10d6 (ninho)	1
Categoria de Armadura:	0	-2
Movimento:	16, Es 12	16, Es 12
Dados de Vida:	5	15
TAC0:	15	5
Nº de Ataques:	3	4
Dano por Ataque:	1d8/1d8/1d4+1 (ou 1d12)	1d10/1d10/3d8/1d8 + veneno
Ataques Especiais:	Ver abaixo	Ver abaixo
Defesas Especiais:	Ver abaixo	Ver abaixo
Proteção à Magia:	50%	70%
Tamanho:	G (2,15m)	I (4,30m)
Moral:	Destemido (19)	Campeão (15)
Experiência em Pontos:	2.000	12.000

CRIAS DO ABISMO

Essas criaturas receberam, erroneamente, o nome de Cria do Abismo porque os poucos que as viram acreditaram se tratarem de demônios vindos daquele plano infernal (para quem tem acesso aos suplementos importados do *Monstruos Compendium* de AD&D, as criaturas poderiam ser confundidas com o baatezu Osyluth). Na verdade, são monstros de outros mundos, tendo como único objetivo aumentar sua população.

As Crias do Abismo são criaturas basicamente humanóides, com cabeça comprida e cauda segmentada. O corpo é coberto por uma carapaça negra e lustrosa, muito parecida com a de certos insetos. Nas costas existem dois pares de tubos de quase um metro cada, que produzem uma espécie de teia viscosa, usada pela criatura para se fixar em lugares onde não haja apoio. Crias possuem naturalmente Escalar Muros a 95% de chance SEM o uso da teia.

Cada mão possui seis dedos; dois são polegares, e os outros quatro estão dispostos em pares. O único traço fisionômico visível é a boca com grandes presas (além de uma segunda "boca", que projeta-se para fora quando a primeira boca está aberta)

Quando não está caçando para a alimentação da rainha (30% das vezes), a Cria do Abismo ataca, mas não mata a sua presa; em vez disso, leva-a para o ninho, onde servirá de hospedeiro para uma larva.

Combate: a Cria do Abismo é uma criatura muito rápida, atacando com as duas garras e a cauda na mesma rodada. As garras, incrivelmente fortes, causam 1d8 pontos de dano cada. A cauda, com ponta em forma de lança, é muito longa e pode atacar em qualquer direção; provoca a perda de 1d4+1 de pontos de vida e injeta uma substância debilitante, que impõe à vítima uma penalização de -3 em todas as suas jogadas de dados seguintes (ataques, dano, jogadas de proteção/testes de resistência...), durante 5 a 10 rodadas (1d6+4). Os redutores não são cumulativos.

Se as duas garras acertam o alvo na mesma rodada, isso significa que a Cria do Abismo segu-

rou firmemente sua presa com as mãos e pode realizar o ataque seguinte com a terrível projeção de mandíbula: o monstro recebe um bônus de +3 durante esse ataque, e causa 1d12 pontos de dano.

Além da proteção oferecida pela carapaça, o monstro conta com mais uma defesa; uma substância ácida que lhe serve como sangue. Qualquer ataque que cause dano à fera fará respingar esse ácido, que, se atingir outra criatura, causa 2d4 pontos de dano durante as próximas 1d4 rodadas. Para evitar o ácido, o personagem deve ter sucesso em uma jogada de proteção/teste de resistência contra raio mortal/morte por magia.

Como essas estranhas não têm olhos, magias com efeitos visuais (Leque Cromático, Luz, Borrar a Visão, Escuridão...) não as afetam. Elas "enxergam" através de vibrações e radiações de calor, o que equivale a 30m de infravisão e garante que não sejam nunca apanhadas de surpresa. Elas têm um bônus de +2 em todas as jogadas de proteção/testes de resistência contra feitiços que afetam a mente, devido à natureza extraterrestre da criatura.

Habitat/Sociedade: existem dois tipos de Cria do Abismo: a rainha e os soldados. Ambos vivem em uma sociedade muito semelhante a uma grande colméia, como abelhas, formigas e cupins. A rainha passa a vida pondo ovos e controlando telepaticamente as atividades dos soldados, enquanto estes cuidam da manutenção do ninho, protegem-no contra intrusos e caçam alimento para a rainha e para as larvas. Todos os soldados são totalmente dedicados à rainha, e morrerão em sua defesa se ela assim ordenar.

Cada ovo da rainha abriga uma larva da Cria do Abismo. A larva lembra uma espécie de aranha monstruosa (2 DVs, 14 PVs, CA 6, TAC0 17), com patas que lembram dedos macabros e uma longa cauda muscular. Quando uma criatura viva aproxima-se do ovo, este se abre e a larva ataca de surpresa, saltando em seu rosto e segurando a cabeça firmemente com as patas, ao mesmo tempo em que enrola a cauda no pescoço. Este ataque é feito como se a vítima tivesse CA 9, mais bônus mágicos; se o personagem está olhando dentro do ovo, o acerto é automático.

Criaturas "abraçadas" pela larva ficam inconscientes em 1d4 rodadas. Remover a larva é possível, mas muito arriscado: existe apenas uma chance em seis (1 em 1d6) de que a vítima sobreviva ao processo. Do contrário, a larva e a vítima morrem. Vale lembrar que a larva *também* tem sangue ácido; qualquer ferimento que ela sofra causa 1d4 pontos de dano à vítima. Se não for removida, a larva permanece ali durante um período que varia de 17 a 24 horas (16+1d8); após esse tempo aparentemente morre e solta a vítima, caindo inerte. Na verdade não se trata mais da larva, e sim de uma casca vazia: a verdadeira larva entrou pela boca da vítima e está incubando em seu aparelho digestivo.

O hospedeiro recobra a consciência e não percebe nenhuma diferença, exceto uma fome incomum. Após 1d4+2 horas, contudo, o hospedeiro começa a sentir fortes dores até que a pupa (versão menor da Cria adulta: 20 PVs, CA 4, sem ataques) força sua saída, rompendo a caixa toráxica e matando o hospedeiro. Se não houver por perto outras criaturas que obriguem-na a fugir (Movimento 36), a pupa alimenta-se do cadáver e depois procura outras fontes de alimento — que pode ser até mesmo material inorgânico, como metal. Quando está suficientemente alimentada, sofre sua última metamorfose, adquirindo sua forma definitiva. Durante suas primeiras horas em sua forma adulta a criatura necessita desesperadamente de comida, e qualquer criatura viva que esteja por perto encaixa-se nessa categoria.

Ecologia: as Crias do Abismo são ameaças para qualquer ecossistema; predadoras insaciáveis, atacam qualquer criatura viva, não oferecendo nada em troca para o meio ambiente. Não se conhece nenhum predador natural desta monstruosidade. Sua carne é imprestável como alimento (devido ao sangue ácido). Talvez seja possível usar sua carapaça fortíssima para construir armaduras, mas até agora nenhum artesão mostrou-se capaz de lidar com esse material.

RAINHA-MÃE

Cada colônia possui uma única rainha. Ela é muito maior que os soldados, e apresenta anatomia diferente. Tem dois pares de braços — um menor, na parte frontal do tronco, e outro maior, nos flancos —, um escudo ósseo no crânio e um enorme abdome logo abaixo da cauda, carregado de ovos. Ela passa a maior parte da sua vida adulta pondo ovos e controlando as atividades dos soldados. Nunca abandona o ninho, a menos que seja ameaçada; nesse caso, ela se separa do abdome, muito grande e pesado, deixando-o para trás (e sofrendo 1d8 pontos de dano).

A rainha-mãe das Crias ataca com garras, mordida e com a cauda venenosa. O veneno causa a morte em caso de falha em uma jogada de proteção/teste de resistência contra veneno, ou 20 pontos de dano em caso de sucesso. É imune aos mesmos feitiços que os soldados, além de ser 70% resistente à magia.

A rainha é imensamente inteligente, dotada de certos poderes mentais. Toda informação recolhida pelos soldados a até dois quilômetros de distância é transmitida para a rainha, que mesmo sem sair do ninho passa a conhecer tudo nas redondezas (os soldados também podem comunicar-se dessa maneira). Quaisquer criaturas inteligentes dentro dessa área sofrem terríveis pesadelos, causados psiquicamente pela rainha. Ela pode ainda utilizar um poder semelhante ao feitiço Encantar/Enfeitiçar Pessoas, uma vez por turno; esse poder afeta apenas criaturas de vontade fraca (Sabedoria 9 ou menos), exige concentração total durante uma rodada inteira, e atinge apenas uma pessoa de cada vez.

VLADISLAV TPISH & PALADINO

ALIENS ALTERNATIVOS

Pode haver casos em que a larva da Cria do Abismo penetre em um hospedeiro que não seja humano ou humanóide. Quando isso acontece, a criatura resultante vai conservar algumas características originais do hospedeiro.

As alterações e seus efeitos são deixados a cargo de cada Mestre, mas existem alguns parâmetros que devem ser seguidos. As Crias do Abismo são sempre cegas, e criaturas com ataques visuais (como beholders, medusas, catoblepas...) não poderiam transmitir esse poder ao parasita. Como a larva precisa agarrar-se à face da vítima, criaturas muito pequenas, muito grandes ou com cabeças de formatos estranhos não são infectadas. Mortos-vivos e criaturas artificiais, como golens, também não podem gerar Crias. E criaturas poderosas como os dragões, baatezu e tanar'ri geralmente são capazes de derrotar a larva antes que ela consiga infectá-los.

PREDADOR

Atendendo a pedidos, vamos apresentar aqui as estatísticas do Predador para D&D — além de repetir sua ficha para AD&D, juntamente com um pequeno resumo de seus poderes e armas.

O Predador conta com todo um aparato de caça, que combina alta tecnologia com armas medievais, seguindo sua cultura combativa. Usa uma lança metálica retrátil, muito pesada, que só pode ser manuseada por personagens com Força mínima de 17 e causa 1d8 pontos de dano; quando usada pelo Predador, causa 2d8+3 — ou 1d10+3 se arremessada por ele.

A criatura carrega afiveladas aos pulsos duas grandes e pesadas caixas metálicas. A da direita suporta um par de garras, distendidas e recolhidas com um movimento rápido do pulso, e que causam 1d6 pontos de dano (1d8+3 quando usadas pelo Predador). A outra contém um dispositivo de camuflagem, que funciona como uma Capa Élfica (no D&D) ou um Anel do Camaleão *(Ring of Chameleon Power,* no AD&D). A segunda manopla contém ainda um dispositivo termonuclear que o Predador ativa quando derrotado: dez rounds depois da ativação ocorre uma explosão atômica, que irá causar 1d6+4x100 (de 500 a 1000) pontos de dano a todas as criaturas dentro de um raio de 500 metros, ou metade em caso de sucesso em uma jogada de proteção/teste de resistência contra sopro-de-dragão.

O Predador possui uma espécie de bumerangue circular metálico, teleguiado e auto-propulsor. Tem alcance três vezes superior ao de uma adaga comum de arremesso, com um bônus de +2 nas jogadas de ataque. Causa 1d12 pontos de dano, não importando a Força do usuário, porque a arma tem propulsão própria. Se arremessada por um Predador, a arma sempre volta às mãos do mesmo.

Um canhão de raios montado sobre o ombro do Predador dispara cargas explosivas que acertam automaticamente (não é necessária jogada de ataque) e causam 3d12 pontos de dano, ou metade se a vítima tiver sucesso em uma jogada de proteção/teste de resistência contra sopro-de-dragão.

O monstro conta também com uma arma-rede; disparada por uma espécie de pistola, esta rede metálica aprisiona a vítima ao mesmo tempo em que os fios cortam sua carne. Uma criatura atingida pelo disparo deve ter sucesso em uma jogada de proteção/teste de resistência contra paralisia: se falhar, ficará presa e sofrerá 1d6 pontos de dano por round até ser libertada. Se tiver consigo uma arma cortante, a vítima pode tentar cortar os fios metálicos — ganhando direito a um novo teste por round para escapar.

O Predador possui uma forma intensificada de infravisão, que funciona mesma à luz do dia.

Dungeons & Dragons

Classe de Armadura:	2 (-2 quando invisível)
Dados de Vida:	7+3 (H)
Movimentação:	36 (12)
Em Árvores:	45 (15)
Ataques:	2 armas + especial
Dano:	com arma + 3d12
Nº de Aparição:	1
Proteção Como:	Guerreiro 7
Moral:	19
Tipo de Tesouro:	Especial (armas)
Alinhamento:	Ordeiro
Valor de XP:	3.400

Advanced Dungeons & Dragons

Clima/Terreno:	Tropical/Florestas
Frequência:	Muito raro
Organização:	Solitário
Período de Atividade:	Qualquer
Dieta:	Carnívora
Inteligência:	Excepcional (15-16)
Tesouro:	Especial (armas)
Tendência:	Ordeiro (Leal e Neutro)
Quantidade/Encontro:	1
Categoria de Armadura:	2 (-2 quando invisível)
Movimento:	12 (18 em árvores)
Dados de Vida:	7+3
TAC0:	13
Nº de Ataques:	2 + Especial
Dano por Ataque:	2d8+3/1d8+3
Ataques Especiais:	Ver Descrição
Defesas Especiais:	Ver Descrição
Proteção à Magia:	40%
Tamanho:	Médio (2,40 a 2,70m)
Moral:	Campeão (16)
Experiência em Pontos:	12.000

SABBATHICAL

RPG & ESOTERISMO

sua nova loja de RPG

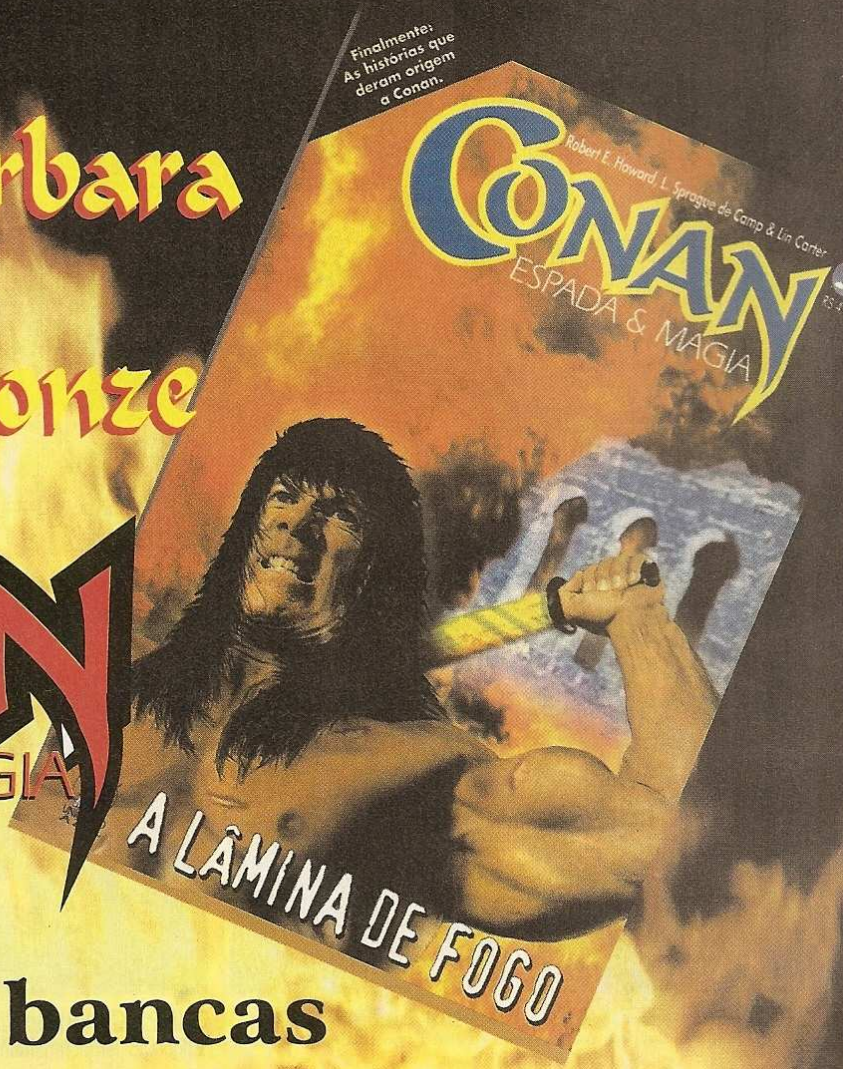
STORYTELLER AD&D D&D GURPS CARDS DADO HQ
REVISTAS ESPECIALIZADAS MINIATURAS CAMISETAS LIVE
ESPAÇO PARA JOGO

BRUXAS DUENDES ANJOS FADAS GNOMOS TALISMÃS
INCENSOS VELAS PERFUMADAS INCENSÁRIOS ORÁCULOS
TARÔ RUNAS BÚZIOS CRISTAIS ÁRVORE DA SORTE FITAS K7
LITERATURA ESOTÉRICA

R.Antonio de Barros, 36 Tatuapé São Paulo ☎ *217-9791*
(a 50 m da AV. Celso Garcia - metrô Carrão)

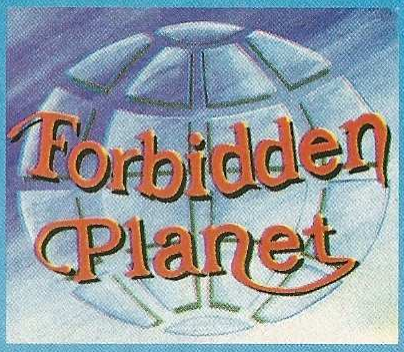
Participe de mais uma bárbara aventura do Cimério de Bronze

CONAN
ESPADA & MAGIA

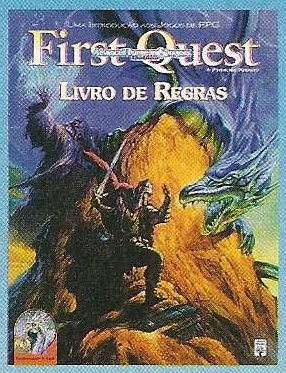


UNICÓRNIO AZUL

Já nas bancas



Forbidden Pla

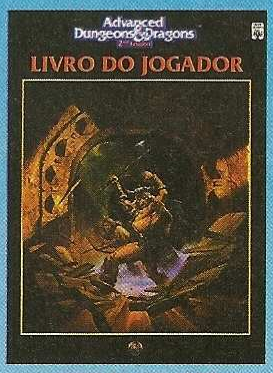


FIRST QUEST: 1ª parte
Livro de regras, livro de monstros, e tesouros, folheto do mago, clérigo, 3 fichas de personagens, 6 dados e 6 miniaturas
❑ 25,50

FIRST QUEST: 2ª parte
Livro de aventuras, poster c/ 8 cenários p/ aventuras, mini-mapa, 3 fichas personagens prontos, escudo do mestre e CD audio c/ explicações, trilha com narração e efeitos sonoros p/ as aventuras
❑ 25,50

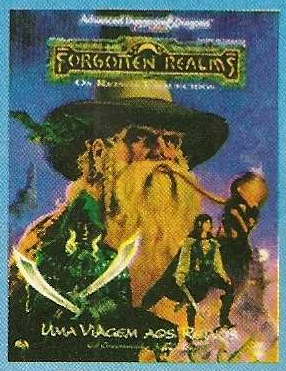
FIRST QUEST (completo em um estojo) 53,00 ( )

SISTEMAS RPG P/ INICIANTES:
HERO QUEST:
Considerado um pré RPG, ideal p/ crianças num universo mágico e cheio de surpresas ❑ 55,00
DRAGON QUEST:
Jogo introdutório ao RPG Desafios constantes em masmorras repletas de monstros e tesouros mágicos. Caixas com dados especiais, cards, miniaturas plásticas, manual de instruções e tabuleiro.❑ 45,00
DUNGEONS & DRAGONS:
O mais famoso e tradicional RPG do mundo! ❑ 45,00



LIVRO DO JOGADOR
AD&D 53,00 ( )

LIVRO DO MESTRE
AD&D ❑ 47,00



FORGOTTEN REALMS
Parte I - Uma viagem aos reinos 25,50 ( )
Parte II - "Shadow date"- O vale das sombras 25,50 ( )
Parte III - Guia de campanha Undermountain 25,50 ( )
Parte IV - Aventuras em Undermountain 25,50 ( )

LIVRO DOS MONSTROS AD&D
❑ 60,00

SPELLFIRE EM PORTUGUÊS
Já disponível!
( ) DECK c/110 cards 18,00
( ) BOOSTER c/15 cards 3,50

Grátis 55 cards SPELLFIRE em cada Vol.

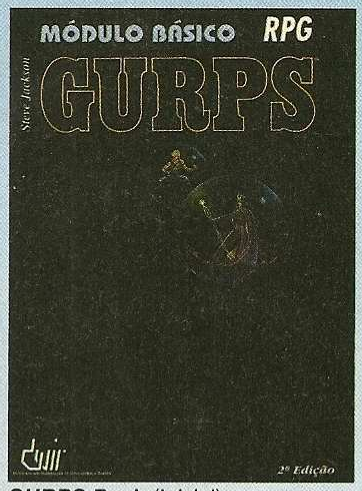
Tudo sobre os mundos de AD&D c/ belíssimas gravuras
BARALHOS C/ REGRAS EM PORTUGUÊS

SPELLFIRE

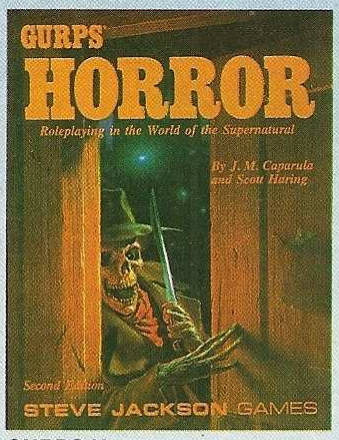
vol. 1 ❑ - vol. 2 ❑
vol. 3 ❑ - vol. 4 ❑ (19,50 cada)

KIT DE DADOS
Cada conjunto contém 6 unidades
(4, 6, 8, 10, 12, e 20 faces)
opaco R$ 5,50 ( )
acrílico R$ 6,90 ( )

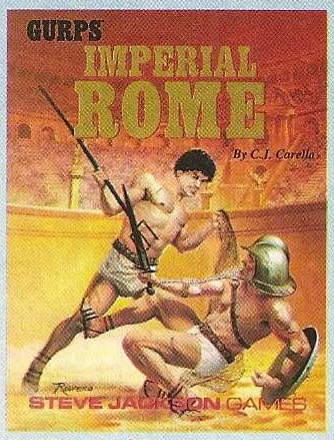
Em Breve ICE AGE em Português
AGUARDE!



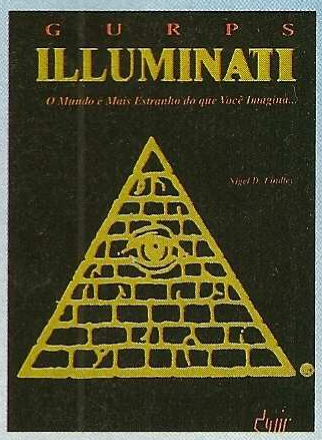
GURPS Pack (Inicial) 30,00 ( )
Contém: módulo básico 2ª edição + tabela para mestres, capa plástica, pôster e dado de seis faces.



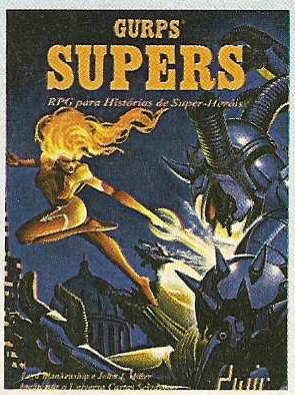
GURPS Horror 21,60 ( )



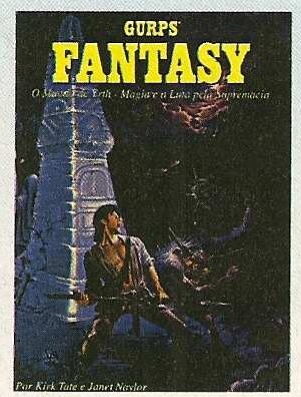
GURPS Império romano 21,60 ( )



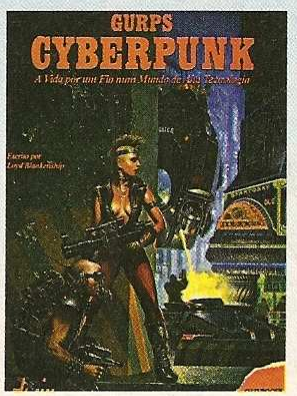
GURPS Illuminati 21,60 ( )



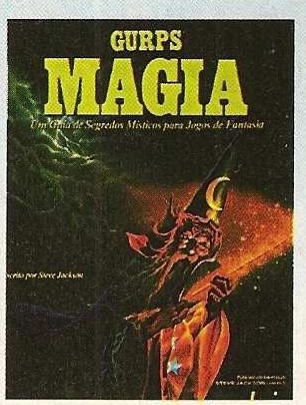
GURPS Supers 23,60 ( )



GURPS Fantasy 21,60 ( )



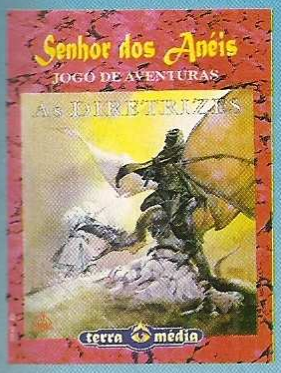
GURPS Cyberpunk 21,60 ( )
*Esgotado Temporariamente



GURPS Magia 21,60 ( )

GURPS Viagem no Tempo 21,60 ( )

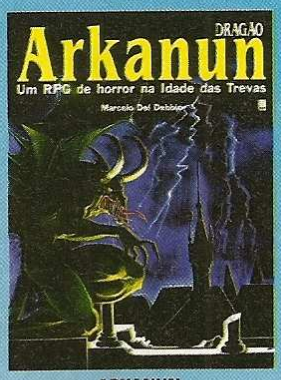
net leva até você...



Senhor dos Anéis (em português)
RPG livro básico - 25,50 ( )
Livro de aventuras - 18,60 ( )
Um espião em Eisengard
Livro jogo - 12,60 ( )

Leitura obrigatória sobre O ambiente básico do RPG nos livros de **J.R.R TOLKIEN**
O HOBBIT - 25,40 ( )
Senhor dos Anéis (Trilogia)
Sociedade do anél - Vol.I 25,40 ( )
Duas Torres - Vol.II 25,40 ( )
Retorno do Rei - Vol.III 25,40 ( )

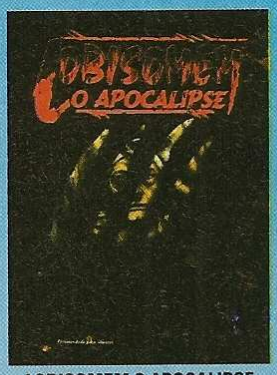
Romances no mundo de Shadowrun
Não faça acordos com o dragão Vol. I - 18,60 ( )
Escolha seus inimigos Vol. II - 16,20 ( )
Encontre sua própria verdade Vol. III - 22,00 ( )



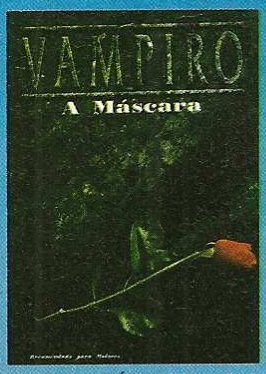
ARKANUN
RPG de horror na idade média
12,00 ( )

SHADOWRUN (em português)
Livro Básico ❑ 33,00
CONTATOS (Livro de apoio + screen em português) ❑ 11,50
METAGEN (Livro de Aventura) em português ❑ 10,00
Catálogo do Samurai Urbano ❑ 11,50

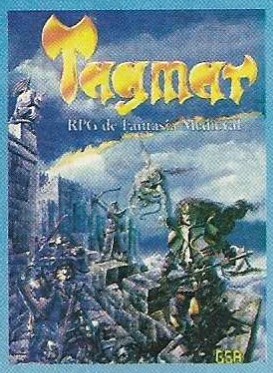
ENCICLOPÉDIA DOS MORTOS VIVOS
"O Livro dos Vampiros"
1.080 págs 35,00 ( )



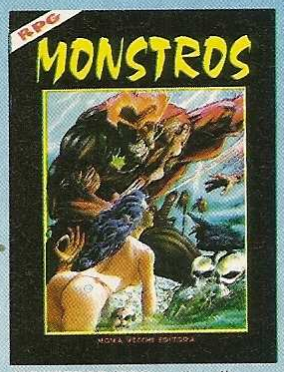
LOBISOMEM O APOCALIPSE
❑ 38,00



VAMPIRO - A MÁSCARA (Mód. Básico) ❑ 36,00
VAMPIRO: Guia dos jogadores ❑ 38,00
GANGREL (Clanbook) ❑ 14,95
ESCUDO VAMPIRO ❑ 7,50
KIT VAMPIRO: 10 dados (10 faces) + sacolinha de veludo + brinde! ❑ 15,00
BRUJAH Clanbook ❑ 14,95



TAGMAR - Livro básico ❑ 22,00
LIVRO DAS CRIATURAS ❑ 10,00
ARADO DE OURO ❑ 6,00
A FRONTEIRA ❑ 9,00

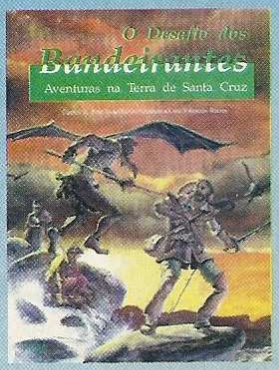


MONSTROS (RPG nacional) ❑ R$ 14,00

RAPA KUI
Aventura + escudo ❑ R$ 12,00

DESAFIO DOS BANDEIRANTES
LIVRO BÁSICO
O 1º RPG enfocando universo brasileiro - Brasil sec. XVII ❑ 20,00

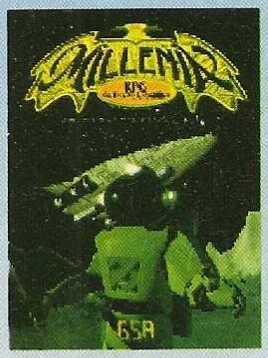
O engenho / a floresta do medo (aventura) ❑ 10,00
Quilombo da Lua (aventura) ❑ 10,00
O Vale dos Acritós (aventura) ❑ 10,00



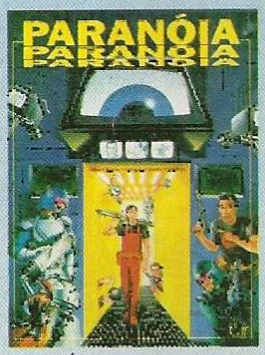
MINIATURAS

COLEÇÃO: Anões (8 peças)	8,90 ❑	DRAGÃO: Verde	5,50 ❑
COLEÇÃO: Heróis (9 peças)	8,90 ❑	DRAGÃO: Dourado	5,50 ❑
COLEÇÃO: Vampiros (4 peças)	8,90 ❑	DRAGÃO: Vermelho	9,50 ❑
COLEÇÃO: Lobisomens (4 peça)	8,90 ❑	DRAGÃO: Cromático (Hidra 5 cabeças)	25,00 ❑
COLEÇÃO: Esqueletos (6 peças)	8,90 ❑	DRAGÃO: Imperador (Tam. Gde)	28,00 ❑
COLEÇÃO: Elfos (7 peças)	8,90 ❑	Cavalaria de Orcs	10,90 ❑
COLEÇÃO: Orcs (6 peças)	8,90 ❑	Gigante de Fogo	5,50 ❑
COLEÇÃO: Heróis + Vilões (13 peças)	9,50 ❑	COLEÇÃO "Senhor dos Anéis"	9,50 ❑
COLEÇÃO: Montaria Goblin (8 peças)	8,90 ❑	Grifo	9,50 ❑
COLEÇÃO: Bárbaros (6 peças)	8,90 ❑		

T'char - DRAGÃO DE FOGO ..... 21,50 ❑



MILLENIA
RPG de ficção científica (em português) 28,00 ( )



PARANÓIA
O RPG irreverente mais divertido finalmente em Português
R$ 26,80 ( )

FORBIDDEN PLANET: A MELHOR REDE DE LOJAS DE RPG DO BRASIL!

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$3,50 no valor total da compra para despesas e postagem.
*(ESTADOS: AMAPÁ, AMAZONAS, RORAIMA, POSTAGEM SOB CONSULTA PRÉVIA) **PEDIDO MÍNIMO: 15,00**
Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP ou se preferir faça seu pedido direto via telefone, ou visite uma de nossas lojas:

VALOR + 3,50 = ... CHEQUE Nº ..... NOME: .....*
FONE: ..... END: .....
CIDADE ..... ESTADO ..... CEP ..... - .....

PEDIDOS VIA CARTA SOMENTE P/ CAIXA POSTAL

VALE XEROX

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone: (011) 240-3213 São Paulo - SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone: (011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NOBRE
Rua Clélia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone: (011) 62-0468 São Paulo-SP

SHOPPING LA PLAGE-Lj 144
Fone: (013) 387-1025
Pitangueiras- Guarujá- SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 240-3213
535-3804
(Das 10:00 as 20:00h) de Seg. à Sáb.
Informações sobre data do envio de pedidos via correio:
Tel. e Fax: (011) 255-0959

PREÇOS E DISPONIBILIDADE DE PRODUTOS SUJEITOS À ALTERAÇÃO CONSULTE-NOS!

GURPS

ALIENS

ILUSTRAÇÕES - MARCELO CASSARO

A aventura "Encontros Mortais" foi criada e conduzida por Jackson Pereira do Lago "Elfo" em todas as edições do Encontro Internacional de RPG, recebendo elogios do próprio criador do GURPS, Steve Jackson. É uma aventura no estilo Arena, em que dois grupos de jogadores — Aliens e Predadores — tentam derrotar uns aos outros. Esteja preparado, Mestre: uma partida de Arena pode exigir muita paciência, e às vezes será muito fácil perdê-la. Dê aos jogadores bastante liberdade de ação. Acima de tudo, seja imparcial.

Quando os jogadores tiverem escolhido seu time, divida-os em dois grupos. Os grupos devem ficar em mesas distantes entre si, se possível em salas separadas, para evitar que ouçam os planos alheios.

Este é o cenário: uma nave tripulada por um grupo de Predadores atacou uma colônia de Aliens, capturando uma rainha-mãe, assim como um pequeno grupo de soldados, que estão sendo mantidos na estação espacial de pesquisas Bio-12. Aqui que se inicia a aventura, diferente para cada grupo de alienígenas...

Para os Aliens:

Vocês acordam. Estão em um aposento de paredes metálicas, presos em caixas apertadas. Foram trazidos para cá por estranhas criaturas bípedes, que dizimaram a colônia. Restaram apenas vocês e a rainha-mãe. Ela não está aqui... mas vocês sentem que sua majestade está próxima. Precisam encontrá-la. Precisam alimentá-la, protegê-la. Suas vidas não têm significado sem isso. HSSSSS...

Os soldados Aliens acordam, e seus instintos ordenam que procurem pela rainha-mãe. Os Predadores julgaram que os prisioneiros estavam mortos. Grande erro. As caixas para espécimes serão destruídas se receberem 50 pontos de dano.

Não há mais ninguém aqui. Os Aliens podem sentir a presença da rainha além da porta. O sistema de abertura é complicado demais para os Aliens — apenas com um acerto crítico em um teste de IQ eles descobrem o botão que abre a porta. Caso contrário, ela deverá ser destruída. A porta cede quando recebe 75 pontos de dano, mas isso ativa um alarme estridente que avisa os Predadores da fuga. Um grupo deles surge para deter os Aliens. Estes NÃO SÃO os personagens dos jogadores adversários, apenas alguns NPCs prontos para virar lanchinho...

Depois de matar as malditas criaturas, vocês avançam na direção da rainha. Encontram-na prisioneira em outro aposento, amarrada com grossas correntes. Depois de soltá-la e alimentá-la com os corpos das criaturas, vocês decidem que um novo ninho deve ser construído para abrigar

ENCONTROS MORTAIS

ALIENS e PREDADOR são trademarks da Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos os direitos

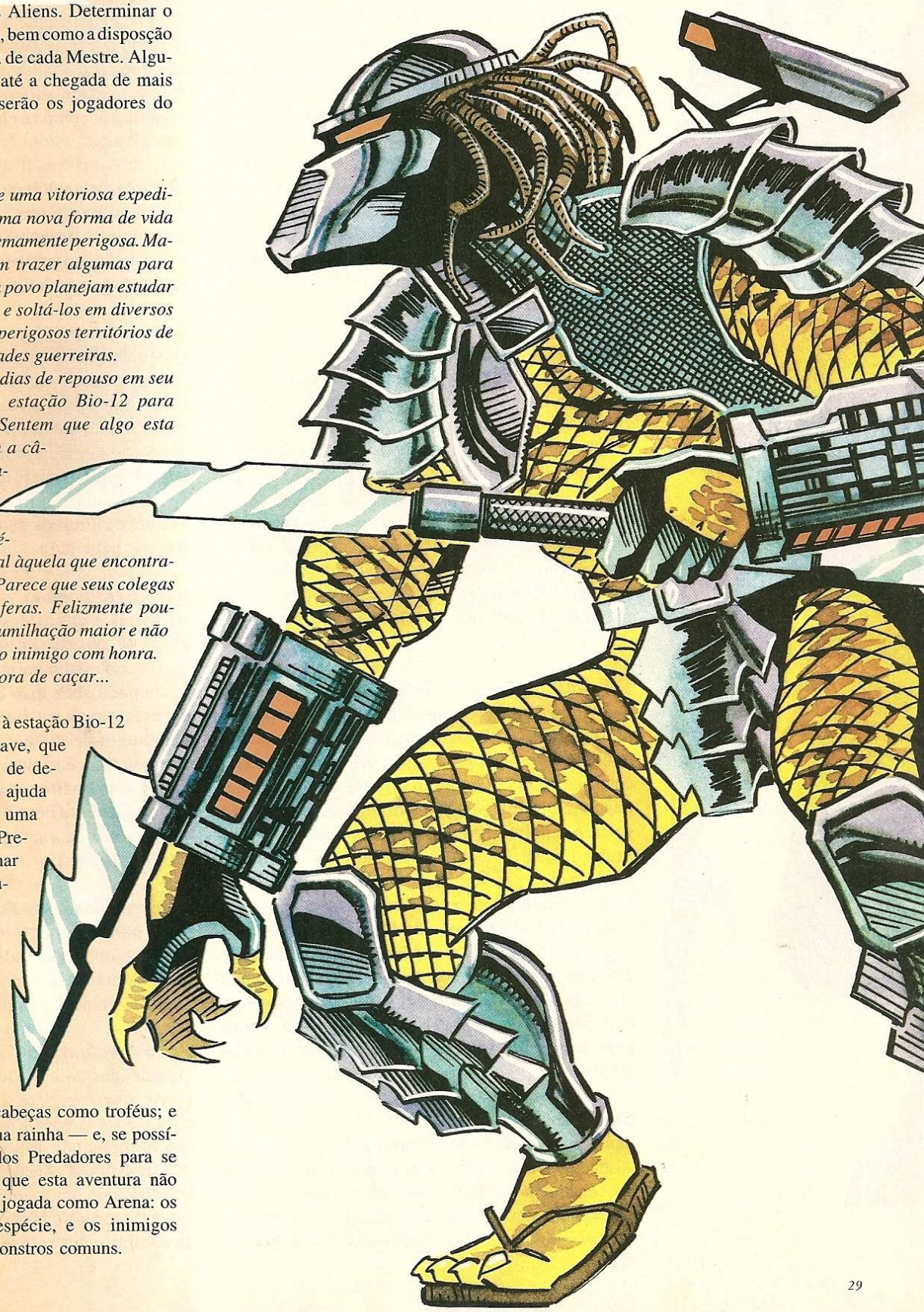
PREDADOR

sua majestade. Começam a segregar resina sobre as paredes, enquanto a rainha prepara-se para pôr ovos: logo vocês deverão encontrar hospedeiros para os futuros embriões...

Os Aliens devem testar a perícia Arquitetura de Ninhos para moldar formas com resina: devido ao novo design das paredes, todos os testes de Furtividade feitos nesses locais recebem um bônus de +2.
Não resta nenhum Predador vivo, a estação espacial foi totalmente tomada pelos Aliens. Determinar o tamanho e formato da estação, bem como a disposção dos aposentos, fica por conta de cada Mestre. Algumas horas devem se passar até a chegada de mais Predadores, que desta vez serão os jogadores do outro time...

Para os Predadores:
Vocês acabam de retornar de uma vitoriosa expedição de caça. Encontraram uma nova forma de vida alienígena, uma criatura extremamente perigosa. Mataram muitas, e conseguiram trazer algumas para pesquisa. Os cientistas de seu povo planejam estudar o ciclo reprodutivo das feras e soltá-los em diversos planetas, para criar novos e perigosos territórios de caça, dignos de suas habilidades guerreiras.
Depois de alguns merecidos dias de repouso em seu planeta, vocês retornam à estação Bio-12 para reunir-se a seus colegas. Sentem que algo esta errado logo que abandonam a câmara de desembarque: a estação parece deserta. Vários corredores e aposentos estão revestidos com uma espécie de resina segregada, igual àquela que encontraram no ninho das criaturas. Parece que seus colegas cientistas subestimaram as feras. Felizmente pouparam a si mesmos de uma humilhação maior e não pediram ajuda, enfrentando o inimigo com honra. Agora é a vez de vocês. É hora de caçar...

O grupo dos Predadores veio à estação Bio-12 a bordo de uma pequena nave, que está estacionada na câmara de desembarque. Visto que pedir ajuda para vencer um inimigo é uma imensa vergonha para um Predador, agora sua missão é achar e matar os Aliens. As criaturas puderam se familiarizar com o lugar, de modo que ambos os grupos conhecem o mapa da estação. Agora a aventura vai prosseguir normalmente, cada grupo buscando atingir seu objetivo. Os Predadores devem caçar os Aliens, de preferência conseguindo suas cabeças como troféus; e os Aliens devem proteger sua rainha — e, se possível, descer até o planeta dos Predadores para se espalharem. Lembre-se de que esta aventura não precisa ser necessariamente jogada como Arena: os jogadores escolhem uma espécie, e os inimigos ficam sendo NPCs como monstros comuns.



Estas regras são voltadas para a construção de soldados adultos: as outras formas de Alien — larva, pupa e rainha-mãe — não são recomendadas para o uso como PCs.

Um Alien soldado é construído com 350 pontos de personagem, sendo 295 gastos com as vantagens e desvantagens raciais descritas abaixo. Os 55 pontos restantes podem ser usados para comprar outras vantagens, desvantagens (limite de 40 pontos para desvantagens, sem incluir as raciais) e perícias individuais.

Você pode acrescentar outras vantagens e desvantagens raciais adequadas para tornar o Alien ainda mais realista, como Linguagem Secreta, Velocidade Ampliada, Primitivismo, Reputação, Aparência (Hediondo) Maturação Acelerada, Silêncio e outras encontradas nos livros *GURPS Supers, GURPS Aliens* e Manual Básico. O Mestre decide quais vantagens e desvantagens individuais são adequadas — você não estava pensando em dar Voz Melodiosa, Alfabetização ou Poderes Legais para seu Alien, estava?

IQ-3 (-20 pontos)
DX+4 (45 pontos)
Prontidão +5 (25 pontos)
Reflexos em Combate (15 pontos)
Hipoalgia (10 pontos)
Estas vantagens estão ligadas à grande agilidade e instintos combativos dos Aliens. Perceba que eles não são animais, e nem estúpidos: apesar do IQ baixo, são inteligentes e ardilosos — perfeitamente capazes de elaborar estratégias de caça, encontrar criaturas escondidas e evitar armadilhas. Em Aliens, O Resgate, eles foram espertos o bastante para cortar a energia elétrica dos marines e até usar o elevador!

Força Multiplicada x3 (100 pontos)
Um Alien é três vezes mais forte que uma pessoa da Terra. Sua ST média é 30, em vez de 10, podendo atingir uma imensa ST 60. Calcule o custo em pontos comprando a ST normalmente, depois multiplicando por três e acrescentando ao custo normal os 100 pontos pela vantagem Força Multiplicada.

Resistência a Dano x20 (60 pontos)
Pontos de Vida Extras x20 (100 pontos)
A poderosa carapaça dos Aliens concede-lhes RD 20, uma grande Resistência a Dano. Eles têm, além disso, 20 Pontos de Vida além daqueles definidos por sua HT. Testes de HT são feitos com base em sua HT original. Um Alien típico tem HT 10/30.

Cegueira (-50 pontos)
Sentido de Radar x10 (60 pontos)
Aliens não têm olhos — e, portanto, não podem ser cegados por ataques luminosos. Eles sentem o ambiente à sua volta através de vibrações no ar e nas paredes, que são "escutadas" pela grande superfície lisa da cabeça, sensível a essas vibrações. É possível perceber formas e objetos, mas não cores. Faça um teste de Visão para distinguir os detalhes de um objeto. O "radar" dos Aliens tem alcance de 10 hexas de raio.

Comida e Bebida Desnecessárias (10 pontos)
Aliens alimentam-se apenas até chegarem à fase adulta: para atingirem esse estágio devem consumir muita água, material orgânico (incluindo plásticos) e material inorgânico, como rocha e metal. Quando adultos, contudo, eles não precisam mais alimentar-se — seu sangue ácido consegue gerar bioeletricidade suficiente para fazer funcionar o organismo, como se eles fossem verdadeiras baterias vivas.

Resistência ao Vácuo (40 pontos)
Aliens não respiram, e suas couraças protegem-nos contra a descompressão explosiva do vácuo. Esta vantagem também permite que fiquem embaixo d'água indefinidamente.

Sangue Ácido (15 pontos)
Qualquer dano causado ao Alien fará jorrar uma boa porção de sangue. Esse sangue é feito de fortíssimo ácido molecular, e vai corroer praticamente qualquer coisa que toque. O Alien sofre dano normalmente, mas seu sangue causará dano igual à pessoa ou arma que o feriu — até o limite de 5d. Se quiser, utilize a regra opcional Coquetéis Molotov e Frascos de Óleo, que estão no Manual Básico, pág. 121.

Garras (15 pontos)
As garras e presas dos Aliens causam dano igual a GDP+2. No caso de um Alien com uma ST média de 30, esse dano seria de 3d+2. Além disso, um Alien pode abrir mão de seus ataques com garras e presas para usar o ferrão na cauda: o ataque sofre um redutor de -2, mas se causar algum ferimento injeta um veneno paralisante que reduz a DX da vítima em -2 pelos próximos 1d+4 turnos (para ter um ataque extra com a cauda, e sem redutor, você vai precisar da vantagem Coordenação Plena do *GURPS Supers*).

Vulnerabilidade ao Fogo + 100% de dano (-100 pontos)
Aliens são muito vulneráveis ao fogo. Sofrem dano dobrado sempre que atacados com lança-chamas, bombas incendiárias e coisas do tipo.

Dever Involuntário (-25 pontos)
Os soldados Aliens são inteiramente devotados a servir e proteger sua rainha-mãe, com a própria vida, se for preciso. Não podem trair essa devoção, são mentalmente incapazes disso.

Seu trabalho é construir o ninho, protegê-lo contra intrusos, capturar criaturas para incubar larvas em seus corpos e caçar comida para a rainha (ela, ao contrário dos soldados, precisa de muita comi-

da). O Mestre deve proibir um jogador de tomar qualquer decisão contrária a esses objetivos. Quando isolados da colônia, devem tentar retornar ou encontrar outra rainha para servir.

Peculiaridades

Como criaturas sem personalidade própria, é difícil imaginar peculiaridades para um Alien. A maioria delas será relacionada com a aparência física: chifres, espinhos, cores exóticas, dedos extras ou quaisquer pequenas mudanças no aspecto visual. Nenhuma dessas características deve conceder qualquer tipo de vantagem em termos de jogo.

Perícias

Aliens já nascem conhecendo um certo conjunto de perícias. Cada indivíduo tem NHs diferentes dos demais, mas todos eles têm as seguintes perícias em algum grau: Arquitetura (de ninhos), Briga, Corrida, Escalada, Furtividade, Rastreamento, Saltos e Sobrevivência (por tipo). Em hipótese alguma eles podem aprender outras perícias.

LARVA (FACE-HUGGER)

ST: 12	Deslocamento/Esquiva: 8/8
DX: 16	DP/RD: 0/1
IQ: 2	GDP/Bal: 1d-1/1d-2
HT: 16/2	

A forma larval dos Aliens é uma criatura de dez patas, longas e articuladas como dedos compridos, e uma longa cauda muscular. Ela nasce de um grande ovo de couro, posto pela rainha-mãe, partindo imediatamente à procura de um hospedeiro. Quando encontra uma criatura de anatomia adequada, a larva salta em seu rosto e abraça-lhe a cabeça com as patas (daí vem o nome *face-hugger*, "abraçador de rosto") ao mesmo tempo em que a cauda enrola-se no pescoço.

Para alojar-se no rosto da vítima, a larva faz um ataque normal, baseado em DX. Em caso de sucesso, a criatura atacada tem direito a uma disputa rápida de ST contra a larva por turno, para atrasar o abraço. Criaturas abraçadas devem fazer um teste de HT por turno, com redutor cumulativo de -2 (-2 na primeira rodada, -4 na segunda, -6 na terceira e assim por diante); quando falhar no teste, a vítima perde a consciência. A larva tem a vantagem Sangue Ácido, como os adultos. A remoção forçada matará a larva e também o hospedeiro, exceto no caso de um resultado 1 em 1d.

Se não for removida, a larva permanece ali durante um período que varia de 17 a 24 horas; após esse tempo, aparentemente morre e solta a vítima, caindo inerte. Na verdade não se trata mais da larva, e sim de uma casca vazia: a verdadeira larva entrou pela boca da vítima e está incubando em seu aparelho digestivo.

PUPA (CHEST-BURSTER)

ST: 8	Deslocamento/Esquiva: 7.5/7
DX: 16	DP/RD: 0/1
IQ: 4	GDP/Bal: 1d-1/1d-2
HT: 14/4	

A pupa é a criatura que nasce quando a larva completa seu desenvolvimento no interior do trato digestivo do hospedeiro. A larva pode ser removida com um teste bem-sucedido da perícia Cirurgia -6. A cirurgia deve ser feita com anestesia geral, que fará a pupa dormir; do contrário, ela lutará para ficar onde está, matando o hospedeiro e causando 2d pontos de dano ao cirurgião.

3 a 6 horas depois que o *face-hugger* caiu, a pupa força sua saída (*chest-burster* significa algo como "arrebentador de tórax"). Causará ao hospedeiro 5d+6 pontos de dano por contusão — ignorando qualquer Defesa Passiva e Resistência a Dano externas, obviamente. A pupa não será capaz de sair se o hospedeiro usa no ventre qualquer armadura com até 5 pontos de RD; nesse caso, ela continuará se debatendo, causando mais 5d pontos de dano interno por turno, até encontrar uma rota de fuga.

Se não for forçada a fugir, a pupa alimenta-se do hospedeiro. Depois, esconde-se para sua próxima metamorfose, quando assumirá a forma adulta.

RAINHA-MÃE

ST: 60	Deslocamento/Esquiva: 7/7
DX: 12	DP/RD: 4/25
IQ: 16	GDP/Bal: 7d-1/9d
HT: 16/50	

Mamãe-Alien é dura de matar. Cada colônia tem apenas uma, muito maior que os soldados. Ela tem dois pares de braços — um menor e quase inútil, e outro maior, nos flancos —, um escudo ósseo no crânio e um enorme abdome logo abaixo da cauda, carregado de ovos. Ela passa a maior parte da sua vida adulta pondo ovos com larvas e controlando as atividades dos soldados. Nunca abandona o ninho, a menos que seja ameaçada; nesse caso, ela se destaca do abdome, muito grande e pesado, deixando-o para trás (e sofrendo 1d+2 pontos de dano).

A rainha-mãe ataca com garras, mordida e com a cauda venenosa. O veneno causa a morte em caso de falha em um teste de HT, ou 5d pontos de dano em caso de sucesso. Muito inteligente, a rainha é às vezes dotada de poderes psíquicos: a exata natureza e potência desses poderes ficam a cargo do Mestre, mas ela pode comunicar-se telepaticamente com todos os soldados a até dois quilômetros de distância. Quaisquer criaturas inteligentes dentro dessa área sofrem terríveis pesadelos, causados psiquicamente pela rainha — sendo obrigados a fazer uma Verificação de Pânico quando despertam.

Um personagem Predador é construído com 200 pontos, sendo 100 gastos com as vantagens e desvantagens raciais descritas abaixo. Isso pode fazer parecer que eles são muito inferiores aos Aliens, estes construídos com 350 pontos — mas não se esqueça que Predadores dispõem de um formidável arsenal tecnológico, enquanto os Aliens não sabem nem usar porretes!

Assim como os Aliens, os Predadores podem receber outras vantagens e desvantagens raciais colhidas dos livros *GURPS Supers, Aliens* e Manual Básico para torná-lo mais realista. Algumas vantagens e desvantagens individuais adequadas para Predadores são: Ambidestria, Cálculos Instantâneos, Excesso de Confiança, Impulsividade, Facilidade para Línguas, Força de Vontade, Hipoalgia, Ouvido Aguçado, Recuperação Alígera e Reflexos em Combate.

Força Multiplicada x2 (50 pontos)
Um Predador é duas vezes mais forte que uma pessoa da Terra. Sua ST média é 20, em vez de 10, podendo atingir até ST 40. Calcule o custo em pontos comprando a ST normalmente, depois multiplicando por dois e acrescentando ao custo normal os 50 pontos pela vantagem Força Multiplicada.

HT+4 (45 pontos)
Resistência a Dano x5 (15 pontos)
Pontos de Vida Extras x10 (50 pontos)
Predadores não chegam a ser tão resistentes quanto os Aliens, mas ainda assim agüentam muita porrada! Seu couro espesso lhes dá RD 5. Eles têm também 10 Pontos de Vida além daqueles definidos por sua HT. Testes de HT são feitos com base em sua HT original, com os quatro pontos de bônus. O Predador típico tem HT 14/24.

O sangue dos Predadores é verde e fosforescente: tentativas de seguir um Predador ferido recebem um bônus de +2 na perícia Rastreamento.

DX+2 (20 pontos)
Ultraflexibilidade das Juntas (5 pontos)
A raça do Predador é dotada de grande agilidade, podendo locomover-se sobre árvores e edifícios muito facilmente. Eles têm, além disso, uma destreza manual fora do comum para criaturas tão brutais — sendo esta uma das razões de possuírem tão avançada tecnologia.

Cegueira (-50 pontos)
Infravisão (15 pontos)
Mesmo quando não está usando seu visor, o Predador vê apenas em infravermelho. Enxerga formas na escuridão, mas não pode perceber cores e nem ler coisas escritas em placas ou papéis.

O Predador recebe um bônus de +2 para localizar criaturas de sangue quente (Aliens NÃO se enquadram nessa categoria), e um bônus de +3 em Rastreamento se a trilha é recente, com menos de uma hora (trilhas que já estejam "frias" nunca podem ser localizadas). Fontes intensas de calor podem ofuscar ou cegar um Predador da mesma forma que as luzes fazem conosco.

Nota: embora a combinação Cegueira/Infravisão pareça estranha, ela é permitida pelas regras explicadas na pág. 14 do livro-suplemento *GURPS Aliens*.

Fúria (-15 pontos)
Sanguinolência (-10 pontos)
Sadismo (-15 pontos)
Predadores têm o pavio mais curto da galáxia! São inimigos furiosos, que podem se descontrolar facilmente no calor da batalha, destruindo tudo que estiver à volta com as armas que tiverem em mãos.

Código de Honra (-10 pontos)
O Predador não ataca adversários desarmados, sem meios de defesa — mas também não irá aceitar a rendição de alguém que joga fora suas armas. Ele não usa todo o poder de seu arsenal contra um inimigo mal-equipado, preferindo restringir-se para uma luta equilibrada. Em nenhuma circunstância irá matar uma fêmea grávida de qualquer espécie. O Predador também não abandona a caça, fazendo o possível para resgatar seu "troféu".

Peculiaridades
Ao contrário dos Aliens, os Predadores são indivíduos com personalidades próprias, que têm preferências particulares. Eles podem ter peculiaridades normalmente. As peculiaridades de um Predador poderiam estar ligadas a seus troféus favoritos, sua maneira de caçar, sua preferência por armas ou seus truques para atazanar a vítima antes de decepar sua cabeça.

Perícias
A espécie do Predador é inteligente o bastante para aprender qualquer perícia do Manual Básico, além de outras mais avançadas, que podem ser encontradas no livro-suplemento *GURPS Space*. Entre as perícias mais indicadas podemos apontar Armadilhas, Saltos, Corrida, Briga, Furtividade, Estratégia, Primeiros Socorros, Cirurgia, Rastreamento, Reparos, Mecânica, Operação de Aparelhos Eletrônicos e — claro! — tantas perícias com armas quanto possível!

TRALHA PREDATÓRIA

Bumerangue Inteligente: este bumerangue circular metálico é teleguiado e autopropulsor, com um alcance três vezes superior ao de uma adaga comum de arremesso. Seu sistema de mira inteligente concede um bônus de +2 no teste da perícia. Para usá-lo, teste a perícia Armas Arremessadas (Bumerangue Circular). O bumerangue sempre retorna ao Predador depois de atingir o alvo — teste a perícia novamente, com bônus de +2, para

agarrá-lo na volta; uma falha crítica vai custar-lhe alguns dedos, ou mesmo a mão inteira...

Se quiser, o Predador pode gastar um turno para programar o trajeto do bumerangue, através dos controles em seu pulso direito: teste a perícia Programação de Computadores. Se tiver sucesso, o próximo arremesso receberá um bônus de +4 no teste da perícia.

O bumerangue pode ser arremessado ou usado em combate corporal. Seu dano é igual a Bal+1.

Lança: a lança do Predador é retrátil. Uma pressão em um determinado ponto faz com que ela atinja seu tamanho normal de metro e meio, ou então encolha para o tamanho de um bastão que pode ser carregado na cintura (necessário se o Predador estiver invisível, para que ela não apareça). Alongar ou encolher a lança leva um turno, exceto com o uso da perícia Sacar Rápido (Lança). Seu dano é de GDP+1.

Garras: duas longas garras embutidas na manopla direita podem ser distendidas com um movimento rápido do pulso. Distender as garras leva um turno, exceto com o uso da perícia Sacar Rápido (Garras). As garras distendidas não se tornam invisíveis, mesmo quando o sistema está acionado. Para usá-las, teste a perícia Briga. Elas causam dano igual a Bal+2 de corte ou GDP+2 de perfuração.

Canhão de Ombro: um pequeno canhão montado sobre o ombro do Predador dispara potentes cargas de energia explosiva, que causam 6d pontos de dano por contusão. A pontaria é orientada por uma alça de mira laser projetada pela máscara — faça um teste de Visão para apontar e travar. Quando o alvo é travado, o canhão dispara automaticamente com NH 14. Os controles do canhão estão na manopla direita, teste Operação de Aparelhos Eletrônicos para ligar e desligar; mantenha-o desligado para evitar que dispare cada vez que você fixar os olhos em alguma coisa...

Armadura: como prova de bravura, o Predador usa uma armadura bastante rudimentar em contraste com a tecnologia que domina. Feita de placas metálicas, cota de malha muito fina e couro de algum animal desconhecido, fornece DP 3 e RD 4, além da RD 5 natural da espécie. Se você pretende usar o sistema de ataques localizados, considere que a armadura dá ao tronco e coxas DP 2, RD 2 enquanto cabeça, ombros, braços e pernas têm DP 4 e RD 5, mais a RD 5 natural.

Máscara: a máscara metálica do Predador contém um computador sofisticado. Sons ambientes podem ser gravados para análise posterior, inclusive vozes — e programas tradutores concedem ao usuário a vantagem Facilidade Para Línguas x4. Um sistema de automapeamento registra todos os lugares por onde o Predador passou, gravando um mapa que pode ser consultado a qualquer momento. O visor funciona como óculos corretivos para melhorar a visão infravermelha do Predador (sem a máscara, ele sofre um redutor de -4 em todos os testes de Visão), além de permitir que enxergue em outros comprimentos de onda — mas nunca com uma visão normal que possa perceber cores. Teste a perícia Operação de Computadores para usar as funções da máscara.

Sistema de Camuflagem: os controles do sistema de camuflagem estão na manopla esquerda. Quando acionado, o sistema dobra as ondas de luz que atingem o Predador, tornando-o quase invisível. Ele recebe um bônus de +6 em todos os testes de Furtividade. Pode atacar mesmo estando invisível, mas qualquer objeto que não esteja preso à armadura irá denunciá-lo (lembra-se como, nos filmes, as armas empunhadas pelo Predador apareciam nítidas mesmo quando o bicho estava invisível?). O sistema também deixa de funcionar em contato com a água, seja chuva, sejam poças onde o Predador esteja pisando. Teste a perícia Operação de Aparelhos Eletrônicos para ativar e desativar o sistema.

Outros Aparelhos: o Mestre fica livre para incluir ou não outras armas, como a bomba termonuclear, a arma-rede, a pistola de cravos (aquelas coisinhas com duas pontas), o estojo de primeiros-socorros e demais artefatos que os Predadores possam possuir.

Aparelhos Danificados

Como regra opcional, o Mestre pode adotar esta "Tabela de Acertos Fulminates"; sempre que um oponente acertar um golpe fulminante (Manual Básico, pág. 109) em um Predador, ele pode danificar um equipamento. O Mestre deve jogar um dado e consultar a tabela abaixo:

1) Máscara: com a máscara danificada, além de perder os benefícios do visor e do computador, o Predador também não pode mais usar o canhão de ombro. Todas as informações gravadas pelo computador são perdidas, incluindo vozes e mapas.

2) Manopla Esquerda: danos ao sistema de camuflagem e controles do canhão de ombro — ele não pode mais ser ligado ou desligado, ficando como está.

3) Manopla Direita: danos aos controles do bumerangue inteligente. O sistema de retração das garras também se quebra, e elas não podem mais ser recolhidas ou distendidas, ficando na posição em que estavam.

4) Canhão de Ombro: danos ao canhão de ombro.

5 e 6) Cintura: danos a uma arma ou equipamento que esteja sendo transportado na cintura: bumerangue, lança, estojo de primeiros socorros, estojo de ferramentas...

Os aparelhos podem ser consertados com testes da perícia Mecânica. Qualquer reparo leva de uma a três horas.

ELFO & PALADINO

STORYTELLER

BA A LIBERDADE

Uma luta com garra felina pela identidade

O livro *Lobisomem: o Apocalipse* e seus suplementos citam constantemente a existência de "outros licantropos" além dos lobisomens, como homens-onça e homens-crocodilo, que supostamente habitam a Amazônia. Vários deles são descritos em detalhes no livro *Werewolf: Players Guide — Lobisomem: Guia dos Jogadores*, a ser traduzido futuramente pela Devir Livraria.

De acordo com a história contada em *Lobisomem*, há muito tempo atrás os Garou teriam caçado todas as outras espécies de licantropos, aproveitando-se da vantagem numérica e do fato de serem reconhecidos como líderes pela maioria. Os Garou sábios chamam a este negro episódio de sua história "A Guerra da Fúria". Os sobreviventes das outras raças teriam, em sua maioria, se refugiado na América do Sul e África — continentes onde, na época, não havia civilizações humanas. Apenas duas ou três espécies de licantropos, que já eram na época essencialmente urbanas, permaneceram entre os humanos (o livro não explica exatamente como; pela posição geográfica descrita, a única hipótese provável seria migrar para o oriente, onde os Garou eram poucos).

Pode-se deduzir, pelas pistas, que isso aconteceu durante a predominância grega na Europa, muito depois do auge da civilização egípcia — que, a julgar por sua mitologia, com certeza deve ter sido um paraíso para os licantropos. Sendo assim, é seguro supor que uma das raças já convertidas à vida urbana seria a dos homens-gato. De fato, eles são citados em algum lugar como urbanos e chamados por muitos nomes diferentes, entre eles "Bastet" e "Bagheera".

Homens-gatos são mais urbanos até mesmo que os Vampiros, pois enquanto os Cainitas vivem nas cidades, mas em seu próprio mundo sombrio, os felinos estão firmemente enraizados na realidade, no lado concreto da cidade, sendo seu ponto de vista do Mundo das Trevas com certeza mais parecido com nosso mundo real. Sim, pois caso você ainda não tenha percebido, o Mundo das Trevas é diferente aos olhos de cada tribo, clã ou mesmo cada indivíduo. Diferentes graus de alienação produzem mundos quase incompatíveis: o mundo poético dos bardos Fianna, o mundo místico dos Tremere, o mundo insano dos Malkavianos — que têm muito pouco em comum com o nosso; ou o mundo miserável dos Roedores de Ossos, tão semelhante ao nosso que às vezes afasta-os dos assuntos dos outros Garou. Minha concepção de homens-gato está nesse extremo, baseada no comportamento e personalidade de gatos reais (e tive MUITA oportunidade de observá-los em minha vida). Antes de mais nada, um gato preza sua liberdade — o que quer que isso signifique para ele...

Vamos apresentar aqui regras para o uso de homens-gato como personagens jogadores. Assim como em "Demônio: a Negociação", estes homens-gato são diferentes daqueles apresentados no *Werewolf: Players Guide*. São apenas uma opção para quem não domina a língua inglesa e não quer esperar pela tradução do livro, ou para quem deseja algo diferente.

BA, O POVO-GATO

Os homens-gato são chamados por muitos nomes. Com toda a importância que dão à individualidade, não se preocupam muito em "oficializar" um. Quando precisam referir-se a si mesmos como raça, costumam usar expressões regionais, às vezes até pessoais. Porém, duas expressões são entendidas por qualquer homem-gato do mundo: povo-gato (ou homem-gato para indivíduos) ou, se os interlocutores não falarem a mesma língua, apenas Ba.

Ba é mais uma convenção que um nome. É apenas uma sílaba, pronunciável em qualquer idioma, Muitos dos nomes usados pelos não-Ba para referir-se a eles começam com essa sílaba (como Bastet e Bagheera).

Liberdade e individualidade são as duas coisas mais importantes para um Ba. Essas duas coisas estão intimamente ligadas, pois a liberdade pode significar uma coisa diferente para cada pessoa, e aí entra a individualidade. Um Ba passa sua vida buscando desfrutar e manter sua liberdade (pois consegui-la raramente é problema) e, dependendo de sua natureza, defendendo a liberdade alheia. Quando a morte chega, acolhem-na como a libertação final se sentirem que sua vida "valeu". Também destaca-se no povo-gato a curiosidade, que leva muitos deles a passarem a vida acumulando conhecimento.

Os Ba não se dividem em tribos, clãs ou raças. Eles podem ser classificados apenas por seu nascimento e sua opção de vida. Quanto ao nascimento, assim como os Garou, eles podem ser o produto de uma união Ba/humano, Ba/gato ou Ba/Ba. Filhos de um humano (ou humana) são chamados Bípedes, e os de um gato (ou gata) são chamados Felinos. Os filhos de um casal Ba são

ILUSTRAÇÕES - MARCELO CASSARO

Os Garou não são os únicos licantropos no Mundo das Trevas. Conheça os Ba, o povo-gato, uma nova raça de personagens jogadores para Lobisomem: O Apocalipse

chamados Puros, Escolhidos, Mártires ou uma dezena de outros nomes. Aliás, isso demonstra outra característica da espécie: o desdém por nomes complicados. Se por algum motivo um Ba ouvir uma conversa entre Garou citando coisas como Ahrouns, Hominídeos e Crinos, dificilmente será capaz de conter o riso. Todos os termos dos Ba vêm do vocabulário comum do país ou região onde estão — o que, diga-se de passagem, ajuda a disfarçar suas conversas...

Os jogadores de *Lobisomem* devem estar estranhado que os filhos de dois Ba sejam denominados Puros, enquanto os filhos de dois Garou são Impuros. Bem, tanto os Ba Puros quanto os Garou Impuros são estéreis e fisicamente deformados. Para os Garo, isso é um crime contra Gaia, principalmente levando em conta que eles estão em extinção. Para os Ba, porém, a deformidade é uma questão de individualidade, e a fertilidade não é tão valorizada. Mais importante para eles é o fato de que os Puros são sempre MAIS; os que se interessam por magia a canalizam melhor, os lutadores lutam melhor, e os sábios são mais inteligentes. Por esse motivo, os Ba acreditam que os Puros são uma espécie de defensores ou guardiões da espécie — daí os nomes Escolhidos, Mártires ou similares. Além disso, a "deformação" dos Puros consiste apenas na revelação de sua natureza verdadeira; aparência felina quando em forma humana, e algum traço humano na forma de gato: escassez de pêlos, orelhas arredondadas, cauda ausente, olhos com pupilas redondas...

Independente de como tenha nascido, a vida de um Ba tem a mesma duração de uma vida humana; exceto entre os Puros, sua verdaderia natureza é descoberta por volta dos 13 anos — a puberdade no caso dos Bípedes, ou início da velhice no caso dos Felinos (quando então descobrem que NÃO estão velhos, e têm muitos anos ainda pela frente).

Os poderes de um homem-gato talvez não sejam tão espetaculares quanto os de outros tipos de personagens. Como qualquer licantropo, eles se curam muito rápido (exatamente como os Garou) e podem assumir cinco formas diferentes. Os dois extremos são a Forma Humana e a Forma de Gato, como seria de se esperar. As outras três são a Forma Guerreira, intermediária, usada quase somente para combates: a Forma Cerimonial, quase humana (algo parecido com os Thundercats), usada em reuniões e festas do povo-gato; e a Forma Selvagem, quase gato, de óbvia utilidade nas selvas, mas pouco eficaz na cidade.

Como os Ba não possuem Gnose, os testes para sua transformação são diferentes. Jogue um dado: com um resultado igual ou superior a 5, o Ba se transformou com sucesso. Com um resultado 1, fracassou e além disso não poderá tentar de novo por alguns minutos. Os ajustes das formas são:

- **Forma Humana:** nenhum ajuste
- **Forma Cerimonial:** Destreza +2, Percepção +2 e -1 na Dificuldade para Magia
- **Formas Guerreira e Selvagem:** Força +2, Destreza +3, Vigor +2, Aparência -3, Percepção +4
- **Forma de Gato:** Força -2, Destreza +3, Percepção +4

Os Ba podem, em qualquer forma, comunicar-se com gatos naturalmente — e também com outros felinos, embora com certa dificuldade. Em qualquer forma não-humana suas garras provocam dano agravado igual a Força +3, e sua mordida causa dano agravado igual à Força.

Além de seus poderes naturais, a curiosidade do povo-gato acabou lhes trazendo um outro recurso poderoso, chamado Magia Selvagem. Diferente da magia dos magos, canalizada através de seus poderosos Avatares, a Magia Selvagem não é exatamente canalizada — apenas liberada sem muito controle. Muitos Ba consideram essa magia perigosa e preferem não lidar com ela, com muita razão...

AS OPÇÕES DE UM BA

Quanto à opção de vida, o povo-gato divide-se em três grupos: os Comodistas, os Selvagens e os Vira-Latas (obviamente o nome de cada grupo foi escolhido pelos outros dois). Ao contrário dos clãs ou tribos, as opções não têm relação com linhagem. Nada obriga o filho de um Ba a seguir a mesma opção que seu pai (ou mãe).

Comodistas

Os Ba Comodistas preocupam-se em primeiro lugar com seu conforto. Na verdade eles não resultam em personagens muito interessantes, pois dificilmente se envolvem por vontade própria em qualquer coisa que se possa chamar de "aventura". Serão mais provavelmente usados como NPCs (um estudioso Comodista poderia ser o único possuidor da informação que o grupo procura, por exempo). Comodistas que vivem como gatos são típicos "gatos gordos de apartamento"; recebem cuidados de um dono e evitam sair de casa (mesmo que não seja propriamente um apartamento). Comodistas que vivem entre os humanos têm empregos "seguros", e desejam apenas vidas comuns.

Comodistas também não apreciam transformar-se — exceto para festas e cerimônias, quando assumem com prazer a Forma Cerimonial. A maioria deles jamais chega a assumir sua Forma Guerreira. Além disso, naturalmente, raríssimos Comodistas se interessam por Magia Selvagem.

Citação: *Viva e deixe viver.* (slogan hippie)

Selvagens

Estes são os Ba que rejeitam a civilização humana e preferem viver mais próximos à natureza. Muitos têm contato com lobisomens, e alguns até compartilham do que os outros chamam de "obsessão pela Wyrm". Ligados ou não aos Garou,

muitos Selvagens têm profundo contato com Gaia.

A maioria deles permanece na Forma Selvagem, misturada à fauna como uma onça ou pantera qualquer, ou mesmo na Forma de Gato, vivendo como gatos selvagens. Uns poucos vivem como humanos, passando, neste caso, por camponeses, índios, exploradores, guardas florestais ou qualquer coisa que possa dispensá-los de viver na cidade.

Citação: *Eu preferia ser um condor que um homem. E, se pudesse, certamente seria.* ("If I Could", Simon and Garfunkel)

Vira-Latas

Estes homens-gato adoram as cidades (e os humanos) com a mesma intensidade com que detestam qualquer tipo de prisão, compromisso ou estabilidade. Incapazes de compreender a segurança como algo "bom", são o expoente máximo do povo-gato: amam a liberdade, veneram a individualidade e exercem a curiosidade acima de qualquer risco. Sua obsessão por personalidade e liberdade é tamanha que a maioria considera de extremo mau-gosto desprezar os Comodistas ou Selvagens. Seu ponto de vista é: "eu não faria assim, mas cada um na sua".

Os que adotam a forma de gato nem sempre são vira-latas. Muitos vivem em casas e têm "donos", mas são o tipo de gato doméstico que sai à noite e pode ficar fora durante dias. Aqueles que vivem como humanos costumam ser artistas ou profissionais liberais, mais raramente pequenos empresários — mas NUNCA assalariados, pois o compromisso os deixaria malucos. Outros preferem ser hippies, com a liberdade de viver nas estradas e ir para onde quiser.

Mais comuns, porém, são os que vivem parte do tempo como humanos e parte do tempo (geralmente à noite) como gatos. De qualquer maneira, Vira-Latas em forma humana são invariavelmente boêmios. De todos, são os que mais amam o fato de serem homens-gato, e os que usam seus poderes com mais freqüência e prazer — é comum entre amigos assumir a Forma Guerreira e simular uma luta, como fazem os filhotes de gato. São também os que mais facilmente aprendem Magia Selvagem.

Citação: *Nós, gatos, já nascemos pobres, porém, já nascemos livres.* ("Os Saltimbancos")

CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM

Um personagem homem-gato pode ser normalmente registrado em uma ficha de *Vampiro* ou *Lobisomem*. O verso da ficha de *Lobisomem* pode ser útil para anotar os modificadores de Atributos para as cinco formas.

Comece escolhendo uma Natureza, dentre os Arquétipos de Personalidade de *Vampiro* (se quiser, pode usar também aqueles contidos no *Guia do Jogador*, *Mage* ou *Wraith*). Não será necessário escolher um Comportamento, pois isso é definido pela opção. Se estiver usando uma ficha de *Lobisomem*, anote a Natureza no lugar do Augúrio. Anote a opção do personagem no espaço reservado para o clã ou tribo. Escolha a paternidade (Bípede, Puro ou Felino) e anote em Geração ou Raça. Cada paternidade concede vantagens próprias: os Bípedes ganham dois pontos extras em Atributos Sociais e dois em Conhecimentos; os Felinos, dois pontos extras em Atributos Mentais (pois,

teoricamente, envelheceram antes de se tornarem Ba) e dois em Talentos; e os Puros possuem 25 Pontos de Bônus, enquanto Bípedes e Felinos têm apenas 15.

Escolha os Atributos usando o velho esquema 7/5/3, e as Habilidades usando 13/9/5. Qualquer Talento, Perícia ou Conhecimento de qualquer

livro da série *Storyteller* pode ser usado, se o jogador explicar satisfatoriamente como o personagem o conseguiu (e, claro, se o Narrador concordar). Com os bônus, os Bípedes e Felinos vão parecer melhores que lobisomens e vampiros, que também usam 7/5/3 e 13/9/5; na verdade, não é bem assim, pois os Ba têm poderes menores. Além disso, por estarem muito mais envolvidos com o mundo "real", seria natural que seus Atributos e Habilidades fossem ligeiramente superiores.

A Força de Vontade inicial dos Ba é 3. Ela só pode ser aumentada com Pontos de Bônus ou de Experiência (a um custo de 2 Pontos de Bônus por ponto de Força de Vontade, ou o nível atual em Pontos de Experiência).

Os Antecedentes dos Ba são comprados com os habituais 5 pontos, sendo válidas as seguintes opções:

• **Aliados**, **Contatos**, **Fama**, **Influência** e **Recursos:** esses antecedentes funcionam como descritos em *Vampiro* ou *Lobisomem*.

• **Mentor:** semelhante a *Vampiro* ou *Lobisomem*; o número de pontos nesse Antecedente determina o poder do Mentor e sua acessibilidade. Normalmente o Mentor será considerado "dificilmente acessível", raras vezes vendo seu pupilo. Com um ponto ele fica "pouco acessível", "bastante acessível" com dois e "facilmente acessível" com três pontos. Quanto menos acessível é o Mentor, mais poderoso ele é: multiplique por dez os pontos que você NÃO gastou para tornar o Mentor acessível, e acrescente esse resultado aos Pontos de Bônus para construir o personagem Mentor.

• **Guardião:** um espírito ajuda o personagem. Eles só podem comunicar-se quando o Ba conhece a Magia Selvagem adequada. Um Guardião funciona mais ou menos como um Mentor, mas será sempre considerado "facilmente acessível" sem que nenhum ponto seja gasto para isso. Assim, Guardiões serão mais poderosos que Mentores.

• **Pedigree:** este Ba é descendente de uma linhagem conhecida. Talvez um antepassado seu tenha sido um herói. Na verdade isso não é lá muito importante para o povo-gato, mas pode ter sua utilidade um dia. Um nível 3 ou maior significa que mais de um antepassado foi famoso.

• **Status:** significa que o Ba é conhecido por mérito próprio. Isso, sim, é apreciado pelo povo-gato. Se um Ba possui 4 ou 5 nesse Antecedente, seus descendentes possuirão Pedigree 1 ou 2, respectivamente — ou, se ele mesmo já tinha Pedigree, seus descendentes ganham um ponto extra de Pedigree (sem ultrapassar 5, é claro).

Restam apenas os Domínios da Magia Selvagem. Comece com apenas um ponto, representando um talento inato. Depois disso eles só podem ser adquiridos com Pontos de Bônus ou Experiência. Cada nível em um Domínio de Magia Selvagem custa 4 Pontos de Bônus, ou o nível atual x5 em Experiência (é mais fácil comprar durante a criação do personagem do que mais tarde, com Pontos de Experiência). Anote-os no lugar das Disciplinas ou Outras Características.

MAGIA SELVAGEM

Em termos de jogo, a Magia Selvagem funciona através de Domínios. Cada Domínio é um tipo de magia, uma técnica a ser explorada. Um personagem pode tentar qualquer coisa que estiver de acordo com a descrição de seu Domímio, mas fica a cargo do Mestre decidir quantos sucessos serão necessários (e, portanto, que níveis serão necessários). O número de sucessos deve sempre ser calculado em função da quantidade de poder a ser mobilizada para obter o efeito desejado; a dificuldade da jogada, por sua vez, deve refletir a complexidade do efeito, o controle necessário. Criar uma lufada de vento para derrubar um objeto leve, sem mover outros ao lado, usando o Domínio da Natureza, requer apenas um sucesso — mas a dificuldade seria 8; provocar uma violenta tempestade requer pelo menos 4 sucessos, mas com uma reduzida dificuldade 4 ou 3.

A Magia Selvagem é... selvagem! O personagem sempre consegue ter acesso ao poder que deseja usar, mas nem sempre consegue usar esse poder como queria. Uma falha nos dados significa um resultado inesperado (como um ciclone em vez de uma tempestade). A falha será mais ou menos perigosa de acordo com a quantidade de poder usado: se você queria uma brisa, dificilmente terá um furacão. Porém, em caso de falha crítica, o poder máximo se volta contra o mago selvagem...

Estes são apenas alguns exemplos de Domínios possíveis. Para jogar com outro Domínio, o jogador deve ter permissão do Narrador. Ah, e antes que alguém pergunte: NÃO, não é possível combinar dois ou mais Domínios para conseguir efeitos diferentes.

Contato Espiritual: permite contatar espíritos, negociar com eles e, no caso de espíritos sem vontade própria, controlá-los. Permite também viajar para a Umbra da mesma maneira que fazem os Garou (isto é, atravessando uma superfície refletora como um espelho ou água). Isso requer apenas um sucesso, com dificuldade 7.

Ilusionismo: altera as percepções das pessoas, provocando ilusões. Em caso de falha, geralmente volta-se contra o usuário — e a pessoa enganada é ELE.

Magia Elemental: permite contato com os Quatro Elementos (água, ar, fogo e terra). O mago selvagem tem maior afinidade com um deles, dependendo de sua personalidade ou opção: água para sonhadores e místicos, ar para curiosos e independentes, fogo para impulsivos e Selvagens, e terra para estáveis e Comodistas. Os testes para lidar com o elemento de afinidade sempre têm dificuldade reduzida.

Natureza: permite invocar as forças da Natureza: vento, chuva, frio, umidade...

Tecnomancia: este é um domínio recente, mas o povo-gato se adapta rápido! Quem domina a Tecnomancia pode interferir no funcionamento de máquinas.

Vidência: adivinhação do passado, presente ou futuro. É necessário um foco para a adivinhação — algo como um baralho de Tarot, o livro das mutações I Ching, leitura das mãos, mapas astrológicos ou algo parecido. Mesmo personagens que simplesmente sentam e começam a adivinhar devem depender de alguma coisa — incenso, pirâmide, cristais, ou talvez apenas um estado de transe (nesse caso o personagem fica totalmente desligado do mundo).

Vitalismo: controla a energia vital. Permite realizar curas, e também causar ferimentos ou doenças.

INTERPRETANDO UM BA

Os Ba podem ser usados livremente como personagens jogadores ou NPCs. Muitas histórias podem ser feitas tendo como tema os Ba desfrutando sua liberdade, ou lutando para preservá-la por algum motivo.

Se você realmente quer alguns inimigos, não há nenhuma necessidade de criar novos: quase qualquer vampiro seria um inimigo para um Ba, pois naturalmente tentaria controlá-lo. Os inimigos usuais dos Garou poderiam não gostar de saber que outros licantropos existem por aí. Mas a ameaça perfeita para um homem-gato, se você lê inglês, é a Tecnocracia — os oponentes dos magos de *Mage: the Ascension*. Eles podem ser utilizados mesmo que o Narrador não conheça *Mage*: basta saber que trata-se de um grupo muito poderoso, que controla a sociedade, não admite a existência da magia e destrói qualquer coisa antcientífica. Eles não vão agir pessoalmente contra os Ba; enviarão os Homens de Preto, agentes humanos normais, mas muito bem armados.

Quanto a aliados, com exceção dos vampiros, um Ba se daria bem com qualquer personagem *Storyteller*, principalmente lobisomens — embora grande parte do povo-gato ainda guarde certo temor dos Garou devido à Guerra da Fúria. Mesmo vampiros poderiam ser bem-vindos, se não tentassem controlar os Ba: Gangrel, Brujah e anarquistas em geral terão melhores chances. Mas um Ba dificilmente confiará em um aliado que não seja outro Ba.

LALO

ALEX SOFT INFORMÁTICA

Fone /Fax : (011) 570-1478

Os Melhores R.P.G.'s para seu Micro Computador da Linha PC

(A CONFIGURAÇÃO MÍNIMA PARA OS JOGOS ABAIXO É UM PC-386SX COM 4 MEGA DE RAM E MONITOR VGA)

TITULO DO JOGO	DISK 5 1/4	DISK 3 1/2
CARMEN SAN DIEGO WHERE IN SPACE	R$ 12,00	R$ 14,00
COBRA MISSION	R$ 15,00	R$ 17,50
COMPANIONS OF XANTH	R$ 15,00	R$ 17,50
DARK SUN	R$ 18,00	R$ 21,00
DARK SUN II	R$ 24,00	R$ 28,00
DARK LEGIONS	R$ 21,00	R$ 24,50
ELVIRA	R$ 12,00	R$ 14,00
ELVIRA II	R$ 09,00	R$ 10,50
EYE OF THE BEHOLDER	R$ 12,00	R$ 14,00
EYE OF THE BEHOLDER II	R$ 09,00	R$ 10,50
EYE OF THE BEHOLDER III	R$ 12,00	R$ 14,00
FREE D.C.	R$ 15,00	R$ 17,50
MASTER OF MAGIC	R$ 27,00	R$ 31,50
MENZOBERRANZAN	R$ 27,00	R$ 31,50
MIGHT & MAGIC III	R$ 09,00	R$ 10,50
MIGHT & MAGIC IV - CLOUDS OF XEEN	R$ 27,00	R$ 31,50
RAVENLOFT	R$ 27,00	R$ 31,50
RED HELL	R$ 24,00	R$ 28,00
ROBINSON'S REQUIEM	R$ 15,00	R$ 17,50
SPACE HULK	R$ 12,00	R$ 14,00
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	R$ 15,00	R$ 17,50
STAR TREK V - THE FINAL FRONTIER	R$ 15,00	R$ 17,50
THE DARK HALF	R$ 12,00	R$ 14,00
THE HORDE	R$ 18,00	R$ 21,00
ULTIMA UNDERWORLD	R$ 12,00	R$ 14,00
ULTIMA UNDERWORLD II	R$ 15,00	R$ 17,50
ULTIMA VIII - PAGAN	R$ 24,00	R$ 28,00
ULTIMATE VI	R$ 18,00	R$ 21,00
Temos também Jogos de outros Generos como:		
ALADDIN	R$ 06,00	R$ 07,00
COLONIZATION	R$ 12,00	R$ 14,00
DOOM II	R$ 21,00	R$ 24,50
FIFA SOCCER	R$ 09,00	R$ 10,50
FX-FIGHTER	R$ 30,00	R$ 35,00
HERETIC	R$ 15,00	R$ 17,50
INDY CAR RACING	R$ 18,00	R$ 21,00
LEMMINGS III - THE CRONICLES	R$ 12,00	R$ 14,00
LION KING	R$ 09,00	R$ 10,50
MANIAC MANSION II - Day of the Tentacle	R$ 18,00	R$ 21,00
MORTAL KOMBAT III	R$ 42,00	R$ 49,00
NASCAR RACING	R$ 18,00	R$ 21,00
PSYCHO PINBALL	R$ 15,00	R$ 17,50
RALLY	R$ 18,00	R$ 21,00
RISE OF THE TRIAD - DARK WAR	R$ 21,00	R$ 24,50
ROBOCOP 3D	R$ 15,00	R$ 17,50
SIM CITY 2000	R$ 15,00	R$ 17,50
SOCCER SUPER STAR	R$ 09,00	R$ 10,50
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	R$ 24,00	R$ 28,00
TFX-TACTICAL FLIGHT SIMULATOR	R$ 24,00	R$ 28,00
TIE FIGHTER	R$ 15,00	R$ 17,50
X-WING	R$ 15,00	R$ 17,50
Envie-nos R$ 2,00 e receba Catálogo Completo de nossos Produtos		

Aceitamos Cartão de Crédito Visa para compras acima de R$ 70,00.

Para Pedidos por Correio adicione R$ 5,00 (Taxa de Postagem) e envie cheque nominal junto com a relação dos Jogos à:

R. PEDRO DE TOLEDO, 967 - CASA 2 - VILA MARIANA - SÃO PAULO/SP - CEP 04039-032

STORYTELLER

CAÇADA EM NEWCASTLE

Esta aventura se passa na cidade de Newcastle, Inglaterra — mas, como sempre, pode ser adaptada pelo Narrador para qualquer outro lugar. Se o Narrador usa o suplemento *London, Bloody Hearts*, poderá adaptá-la com relativa facilidade. "Caçada em Newcastle" utiliza também uma nova criatura, o Keeper, emprestado do jogo *ARKANUN*; sua descrição completa está mais adiante, e ele pode ser utilizado tanto para histórias de *Vampiro* quanto de *ARKANUN*.

O grupo de personagens jogadores deve conter, de preferência, vampiros entre 10º e a 12º geração. Recomenda-se a presença de pelo menos um vampiro Malkaviano, que tenha alguma ligação como os Malkavianos presentes nesta história.

Ao lidar com Malkavianos, a sanidade pode ser mais perigosa que a loucura...

Tudo começa quando os vampiros visitam a cidade de Newcastle, lar dos Malkavianos britânicos. A cidade está se preparando para a festa anual de Saint Johan, o patrono da cidade, a ser realizada no dia seguinte à chegada dos jogadores. Os motivos da presença dos personagens em Newcastle vão depender de cada Narrador e de cada grupo: negociar uma informação, conseguir um item importante ou apenas visitar o Elder Malkaviano local, Damian (7ª Geração), e seus seis discípulos (8ª Geração).

Damian e sua turma estão sediados no Asilo de Newcastle, uma instituição para doentes mentais perigosos. Pense no lugar como o Asilo Arkhan de Gotham City. Era um prédio vitoriano, com cerca de uma centena de quartos, antes de ser destruído por uma tempestade e, antes de ser condenado, transformado no Hospital Psiquiátrico de Newcastle, em 1932, alguns anos antes da chegada de Damian. Como os Malkavianos controlam o asilo, há pesadas cortinas de veludo negro nas janelas — de modo que a luz do dia nunca penetra no prédio, uma medida de segurança deveras eficaz. Quase todos os funcionários são carniçais, mas alguns foram deixados em sua condição normal, e acreditam estar trabalhando em uma instituição psiquiátrica comum.

PACIENTE IMPACIENTE

Assim que os personagens entram no asilo, a primeira coisa que notam são os gritos histéricos que ecoam no lugar. Se perguntarem a respeito, recebem dos Malkavianos locais a seguinte resposta:

"Oh, uma aquisição recente. Está aqui há apenas uma semana. Matt Hall, um esquizofrênico, internado pela polícia e pelo médico particular da família Hall, para tratamento psiquiátrico. Sofre alucinações constantes, acha que é um bruxo. Ele é fascinante. Gostariam de conhecê-lo?"

Se o vampiros mostrarem interesse em falar com Matt, ninguém fará objeções. Eles vão encontrar na cela acolchoada um jovem sujo e desleixado. No instante em que os personagens entram ele está desenhando qualquer coisa no chão, com sangue — sangue de um de seus pulsos, que ele cortou com as próprias unhas. A loucura é nítida em seus olhos claros e suplicantes quando ele interrompe o trabalho e dirige-se aos personagens:

"Vocês... vocês não são daqui. Podem me ajudar? Estas pessoas não me ouvem, não acreditam em mim. Os tolos interromperam-me bem no meio de um ritual mágico, o mais importante de minha vida. Ficaram assustados, os grandessíssimos idiotas, e trouxeram-me para cá. Preciso de velas. Por favor, eu imploro, vocês PRECISAM me dar velas!"

Em nenhum momento Matt explica porque precisa de velas, mesmo se perguntado a respeito. Por algum motivo, ele é imune à Dominação e demais métodos de hipnose. Os Malkavianos locais divertem-se com o desespero insano dele, por isso recusam-se a entregar as velas de que tanto precisa — e não vão aprovar se os personagens jogadores sugerirem isso.

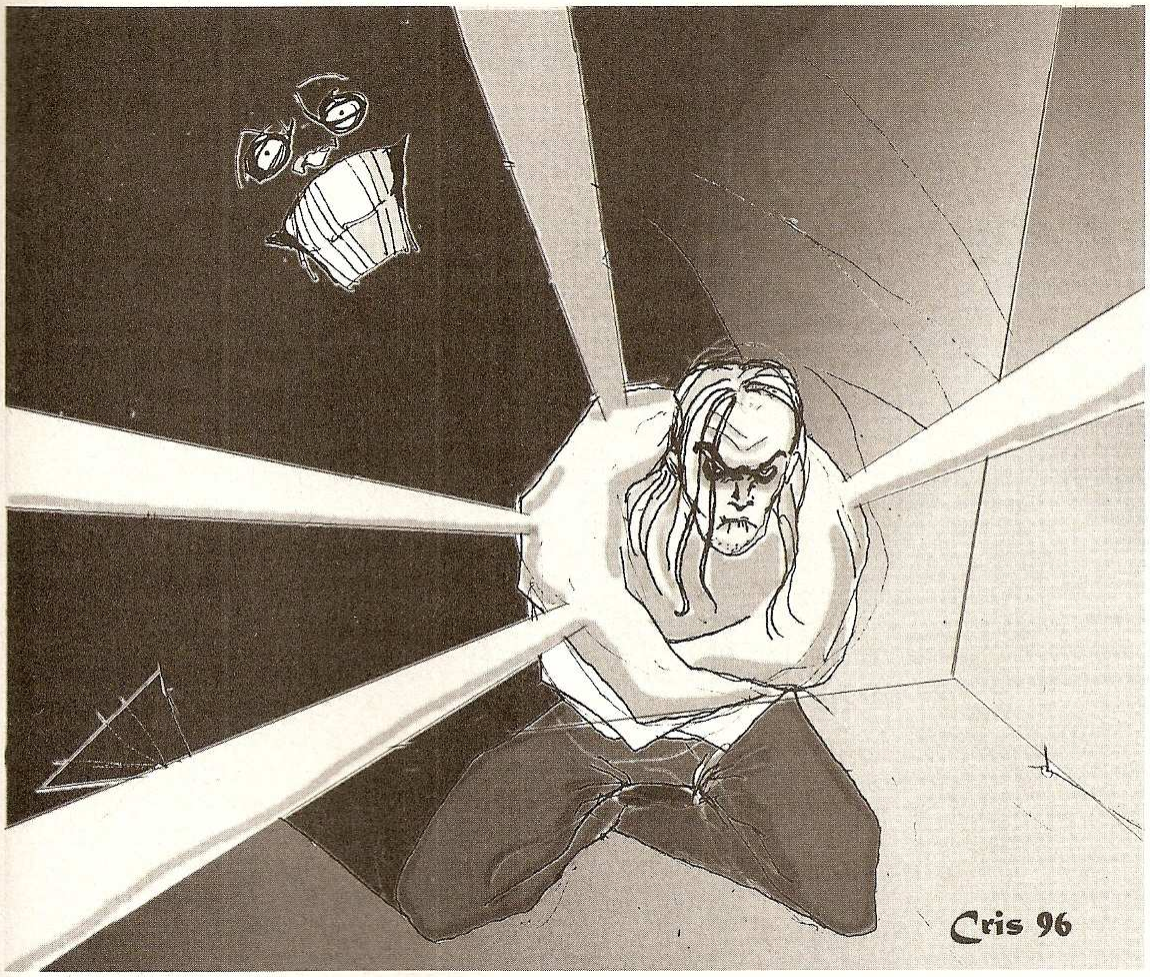
O Narrador deve tentar evitar que esse pequeno incidente atraia demais a atenção dos jogadores — afinal, eles devem estar ali por outros motivos. Deixe que resolvam seus negócios com Damian ou quem quer que seja. Com a aproximação da manhã, os personagens são convidados a passar o dia nas dependências do asilo, bastante seguro para vampiros.

A ação verdadeira começa no dia seguinte. Isso mesmo, DIA. O sol ainda está alto no céu quando todos os vampiros do prédio são despertados de seu sono por uma espécie de grito mental. Um grito aterrador e estridente, impossível de ignorar. Mesmo aqueles que têm sono muito pesado são acordados. Três sucessos em um teste de Percepção são suficientes para "sentir" que os gritos vieram da cela de Matt...

OITAVO PASSAGEIRO

A forte porta metálica da cela parece ter sido arrancada. Uma pista de sangue leva da porta para os corredores, sumindo logo adiante. O desenho de Matt no chão, agora concluído, revela-se como uma grande estrela de cinco pontas. Em cada uma das pontas há chumaços de pano rasgado, fazendo as vezes de velas, já apagadas. Um coração humano está colocado no centro do pentagrama, e não há sinal do prisioneiro.

Agora, a verdade que apenas o Narrador conhece: Matt Hall era realmente um bruxo, um jovem que desenvolvia seus poderes mágicos secretamente. Cer-



ta noite foi surpreendido pela família durante um ritual de invocação, quando tentava atrair uma criatura de outro plano. A criatura veio, mas como o ritual foi interrompido, ela não se encontra sob seu controle — e estaria vindo para vingar-se, sendo esta a razão do desespero de Matt.

Pela manhã, livre dos médicos e Malkavianos, o jovem bruxo tentou concluir o ritual. Sem os ingredientes adequados, contudo, claro que saiu tudo errado; foi aberta uma fenda dimensional para o plano de Paradísia, e um Keeper foi arrastado para a Terra. Em segundos a criatura arrancou o coração de Matt e deixou-o no centro do pentagrama, como aviso para que mortais não brinquem com forças desconhecidas.

Lazarus, o Keeper, está preso neste plano de existência durante 48 horas. Ele tem um bom conhecimento deste mundo e de como as coisas funcionam aqui. Depois de matar o bruxo (o corpo está escondido em algum armário, escada ou outro lugar onde possa cair e dar um bom susto), seu passo seguinte é destruir a sala de força — desativando assim as trancas eletrônicas de todas as celas. Durante a confusão, planeja matar um dos detentos ou Malkavianos e tomar-lhe o lugar com seus poderes, disfarçando-se como se tivesse Ofuscação em nível 5. Antes que se esgotem as 48 horas ele tentará destruir todos os vampiros que puder (pois acredita que são demônios).

Uma idéia interessante seria fazer com que um dos jogadores interpretasse Lazarus: seu personagem vampiro foi morto pela criatura, e ela tomou seu lugar. Seu papel agora seria matar todos sem ser descoberto. Um RPGista consciente, que sabe separar o jogador do personagem, iria se divertir muito com esse papel — e ensinar aos outros que personagens são diferentes dos próprios jogadores. Só porque a pessoa sentada ao seu lado é um amigo de infância, não significa que o personagem precise ser! O Narrador deve combinar tudo com o jogador que terá seu personagem "assassinado", em segredo, antes da aventura começar.

GANHA QUEM SOBREVIVER

A aventura prossegue com Lazarus tentando eliminar um por um os vampiros do asilo, cujos cadáveres começam a surgir em diversos pontos do prédio. Com os pacientes soltos, a confusão é total. Os vampiros não podem nem pensar em fugir — pelo menos não enquanto o sol estiver brilhando no céu — e, além do assassino à solta, outro problema a enfrentar será a intriga e a desconfiança: o assassino pode ser qualquer um! Os Malkavianos locais podem muito bem acusar o grupo pelos assassinatos (*"Toda essa bagunça começou quando VOCÊS chegaram!"*). Sim, é uma aventura difícil; se os jogadores querem moleza, que vão jogar DEFENSORES DE TÓQUIO!

Cada Narrador pode terminar a aventura quando e como quiser. Se for muito ferido, o Keeper vai buscar a proteção da luz do dia (ele conhece essa fraqueza dos vampiros), voltando mais tarde com outra forma. Os Malkavianos tentarão a todo custo impedir que os detentos fujam, até mesmo pedindo ajuda aos personagens nesse sentido. Lembre-se também de que está havendo na cidade a festa anual de Saint Johan, uma espécie de baile de máscaras — um prato cheio para os psicopatas que conseguirem escapar do asilo, e também para o Keeper.

MARCELO DEL DEBBIO

LAZARUS, O KEEPER

Físicos: Força 6, Destreza 4, Vigor 6
Sociais: Carisma variável, Manipulação 5, Aparência variável
Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Briga 5, Esquiva 3, Intimidação 3, Lábia 3
Perícias: Furtividade 5, Sobrevivência 4
Conhecimento: Ocultismo 4

Disciplinas: Ofuscação 5, Auspícios 4
Força de Vontade 9

KEEPERS

Os Inquisidores do Céu

Em Paradísia existem cinco cidades principais. A grande Cidade Prateada, lar dos anjos alados, Asgard, Olympus, Katmaran e Metrópolis, cada uma habitada por seres diferentes. Metrópolis é a maior e a mais antiga de todas as cidades de Paradísia, um vasto complexo de edifícios de mármore, construído sobre 7.777 colunas — cada uma dedicada a um deus morto.

Metrópolis é um complexo atemporal. Ruínas de cidades futuristas misturam-se a cidades-estados gregas, templos romanos, bairros parisienses do século XVIII, uma réplica do Big-Ben londrino e detalhes arquitetônicos de centenas de outras partes do mundo. Dizem as lendas que a cidade de Metrópolis serviu de inspiração para os arquitetos de todas as épocas. Existem partes da cidade onde vivem criaturas praticamente humanas, os habitantes de Paradísia. São iguais aos humanos em todos os aspectos, pois Paradísia nada mais é do que um espelho da realidade dos outros planos.

Espalhados por Metrópolis estão também os Keepers, anjos guardiões de Paradísia. Também conhecidos pelo nome de Lictors, agem em Metrópolis como os Inquisidores fizeram na Terra, punindo qualquer um que utilize rituais ou magia. São respeitados e temidos pela população de Metrópolis tanto quanto a Igreja Católica foi na Terra, na Idade das Trevas. Segundo as lendas existem 823.543 Keepers. Alguns vieram para a Terra em missão para os deuses de Metrópolis, para recuperar algum artefato importante, ou simplesmente vigiar ou contactar os repugnantes humanos. Os Keepers funcionam como guardiões da realidade.

Aos nossos olhos eles parecem humanos comuns, mas aqueles que conseguem enxergar além das ilusões podem vê-los como realmente são: humanóides de 2m de altura, imensamente gordos, com longas unhas azuis e uma língua lilás medindo cerca de um palmo. Têm asas, porém atrofiadas e inúteis para voar. Seus dentes são numerosos e afiados como os de um tubarão, o nariz é pequeno e os olhos recobertos por uma fina película branca. A pele é branca, sem pêlos, e quase transparente; através dela é possível ver o trabalho do sistema circulatório e dos intestinos retorcidos. Keepers são assexuados, podendo assumir a forma de homens ou mulheres em disfarce.

Entre os Keepers existe uma hierarquia, embora ninguém possa dizer com certeza como ela funciona. Há os Keepers mais poderosos e os mais fracos, mas como eles se relacionam é ainda um mistério que nenhum sábio conseguiu responder.

Uso em Campanha: Keepers possuem alguns contatos com os anjos da grande cidade prateada, agindo como servos ou agentes, algumas vezes para controlar rebeliões em Metrópolis ou na grande cidade prateada, outras vezes em missões na Terra. As capacidades transmorfas dos Keepers são extremamente úteis para a Inquisição. A maioria dos inquisidores os perseguiria com a mesma fúria apenas se soubessem de sua existência. Ao contrário dos anjos da grande cidade prateada, os Keepers não são bem-vindos à Terra.

O Narrador pode usá-los como agentes infiltrados na Inquisição, ocupando postos importantes junto aos anjos. Keepers odeiam os demônios tanto quanto os humanos, portanto, não é difícil encaixá-los em alguma aventura.

Os personagens também podem fazer uma viagem para Metrópolis por algum motivo muito importante, apesar disto ser quase impossível e muitíssimo perigoso (lembre-se que os personagens estarão tentando cruzar a barreira interdimensional no sentido contrário ao fluxo). Existe um ritual chamado **Portais para Metrópolis**, que abre uma passagem para Paradísia, mas passagens deste tipo normalmente permitem aos personagens ficar em Paradísia apenas por um curto período de tempo, como os demônios na Terra.

ILUSTRAÇÃO - CRISTIANO RODRIGO

Keepers, Anjos de Paradísia
CON 3D+6, FR 3D+6, DEX 3D, AGI 2D+2, INT 4D, WILL 3D+6, CAR 2D, PER 3D
Número de Ataques: 1
Garras: 75/75 Dano: 1d6+bônus
Índice de Proteção: 2 PVs: Variável
Pontos de Magia: 5-8 Pontos de Focus: 7-10
Caminhos: Variável
Rituais: Mudança de Forma, Nova Aparência, alguns rituais de ataque e defesa, e outros
Regeneram 1 PV por rodada

DECLARANDO AMOR AO RPG

O motivo de eu estar escrevendo esta missiva é óbvio. Não pouparei elogios à sua maravilhosa publicação. Compro esta revista desde seu primeiro número, e continuo a comprar até hoje. Tenho todas as revistas.

Sou Mestre há cinco anos, o que é algo extraordinário aqui em Santa Catarina, onde não havia nenhuma loja especializada em RPG. Meu irmão, que mora no Rio, comprou para mim uma caixa de Dungeons & Dragons. Foi meio que na louca, pois não tinha um grupo para jogar. Li todas as regras e fui caçar meu grupo, que infelizmente não durou muito pela falta de interesse de meus "pupilos" e por minha inexperiência. Fiquei tempos sem jogar efetivamente, mas nesse meio tempo consegui introduzir o germe maravilhoso do RPG em alguns amigos (José, se esta carta for publicada, vai um abraço aí, amigão!). Até catequizei minha ex-namorada, que é agora uma das mais aficcionadas em jogar. Comprei Lobisomem, me aprofundei na nobre arte de mestrar, e tornei-me PhD em criação de personagens. Sou rápido pra c...

(...) Esta carta é um manifesto a todos que jogam RPG, inclusive vocês, nobres escribas da DRAGÃO. Não se deixem abater por dificuldades ou chacotas desses idiotas sem objetividade. RPG, antes de tudo, é arte. As regras são apenas conseqüência.

RPG marca a volta do teatro popular. É o despertar dos jovens para a arte de interpretar, de contar boas histórias, se sonhar. Nossos ancestrais já jogavam à volta do fogo quando contavam suas caçadas e atos heróicos para seus semelhantes. Pode-se dizer que o RPG foi o princípio do teatro como conhecemos hoje.

Jogava-se RPG na Idade Média, com seus artistas de teatro mambembe, itinerantes que interpretavam um personagem e falavam de improviso, divertindo o povo e dançando diante de reis, mantendo a todo custo a chama do sonhar no coração de todos. Mesmo no Século das Luzes lá estava o RPG, os artistas brincando de ser deuses. Lá estavam os artistas e o povo em uma empatia. Mudou a forma, mas não o conteúdo.

Por fim, a idade contemporânea. A razão é o que importa, e Deus está morto. Fernando Pessoa não interpretava três poetas diferentes? E Tolkien, que criou um mundo? Será que Deus apenas não mudou de endereço, de sombrio e vingativo sobre os altares para dentro de nós?

E o RPG assume sua verdadeira face, fazedor de sonhos. Nós somos os sonhadores modernos, pagãos. Selvagens e livres corremos pela cidade, ditando nosso próprio tempo, no amando pelo simples fato de brincar, de vestir a pele do eu inexistente (?). Não jogamos por rebeldia, ou para provar algo. Jogamos pelo prazer. Talvez por isso sejamos tão criticados. A chave é o prazer, e como o gozo é pecado...

É por tudo isso, Grahal, Paladino, Bardo e restante do pessoal, que digo: vamo mandá bala, galera, não deixa a peteca cair! "Podem arrancar nossos membros, podem arrancar nossas cabeças, mas nunca vão arrancar nossa liberdade de sonhar."

Oli Rodrigues Júnior
Brusque - SC

É isso. Que mais eu poderia acrescentar? Aplausos!

DEFENSORES DOS DEFENSORES

Olá, Paladino. Escrevo esta carta não para você, mas sim para aquele que é o motivo da existência da DRAGÃO BRASIL. É você mesmo, Marcelo Cassaro. Sou um grande admirador de seu trabalho.

(...) Decidi escrever depois que comprei a edição espacial ADVANCED DEFENSORES DE TÓQUIO. O pirmeiro D&T já era ótimo, mas agora você se superou. Os desenhos estavam simplesmente demais! Os personagens de quem mais gostei foram o Merchandising Man, Miojo Lamen Rider, Cavaleiro do Cruzeiro do Sul, a Amazona Cobra Coral (como é que você desenha tão bem o corpo feminino, heim?), o Cavaleiro do Contra e, claro, o maior de todos, o meu, o seu, o nosso Capitão Ninja!!! (...) Continue sempre com seu bom trabalho, e pode ter certeza de que vou continuar admirando seus desenhos. Até a próxima!

Alexandre Silva Dias "Príncipe Tayron"
Goiânia - GO

Enquanto o Marcelo não está distraído (ele é MUITO distraído), deixa eu pedir uma coisa: não fiquem elogiando tanto, porque depois ninguém agüenta o cara! Não sei se já mencionei, mas eu e o Cassaro não somos a mesma pessoa. Sou o Paladino, um personagem ficcional, feito de coisa nenhuma; Marcelo é o sujeito de carne e osso, aquele a quem devo minha existência. Ora, vocês jogam RPG e sabem como isso funciona.

À verdade precisa ser dita. Dentre os personagens que você citou, nem todos devem sua autoria ao Cassaro. Alguns foram inventados por amigos dele durante aventuras de DEFENSORES. Merchandising Man e seu robô Megamix foram criados por Flávio Lúcio Rodrigues; o Cavaleiro do Cruzeiro do Sul é obra de José Dario Nunes Jr.; e os Cavaleiros da Fruteira foram usados como personagens pelo grupo Grahal, Samuel, Alan e Roberto Moraes.

E, pelo amor dos deuses, nem me falem nesse Capitão Ninja! Não vou tolerar a presença daquele louco na DRAGÃO... Ei, quem é aquele fantasiado ali?

Incansável em sua missão, o Paladino prossegue arriscando sua cada vez mais ameaçada paciência (isso sem falar na castidade...)

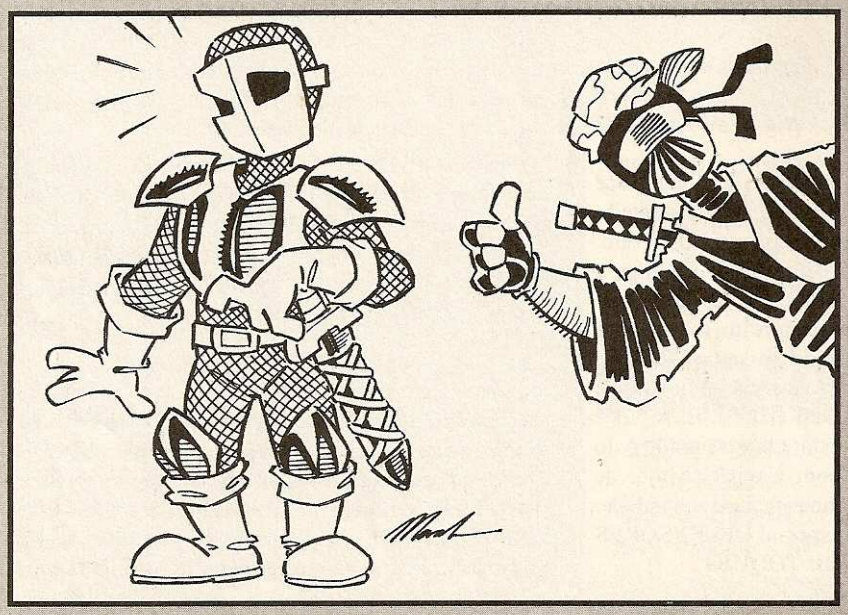


ILUSTRAÇÃO - CRISTIANO RODRIGO

LOUSE SLAYERS

O combo Orcs Vinculados, publicado em DB #14, diz: "...causa dois pontos de dano em qualquer alvo e dois pontos de dano em você." E depois diz "... com Vínculo Espiritual causa dois pontos de dano ao oponente e três em você." Afinal, a carta Artilharia Órquica causa dois ou três pontos de dano ao controlador?

Mishra
Dominia

O correto é: vire Artilharia Órquica para causar 2 pontos de dano a qualquer alvo, mas ela também causa 3 pontos de dano em você. Continue com o bom trabalho na fabricação de artefatos, Mishra.

Em #DB 14, pág. 52, parece que temos um novo clã de lobisomens — os Senhores das Sobras. Quem são? Um clã de lobisomens vira-latas que vivem revirando as latas de lixo dos restaurantes? E, afinal de contas, POR ONDE ANDA O CAPITÃO NINJA?

Pégaso, Cavaleiro do Zodíaco
Rio de Janeiro - RJ

Tá, falou, tudo bem, você já se divertiu bastante às nossas custas. O correto, você sabe muito bem, é Senhores das Sombras. A propósito, lobisomens dividem-se em TRIBOS, não em clãs (viu como é fácil errar?). E, se você está com saudades do bom Capitão Ninja, dê uma espiada na edição especial DEFENSORES DE TÓQUIO.

CUIDADO COM OS FALSÁRIOS!

Caro Paladino, parabéns pela qualidade da DRAGÃO BRASIL. Estamos escrevendo para convocar uma Caçada de Sangue aos falsificadores de Magic: The Gathering. O jogo que deveria ser uma forma de diversão está se tornando um aborrecimento. Certos "jogadores" de Magic estão enganando iniciantes, e até mesmo nós, experientes, com essas cartas falsificadas.

Queremos avisar nossos amigos magos para tomar cuidado durante as trocas, verificando:

- *Se o desenho da carta não está "lavado", apagado.*
- *Se a carta não está mais "dura" do que deveria, ou se tem duas "camadas" de papel.*
- *Se a pessoa com quem você não está trocando tem muitas cartas difíceis repetidas — "Ah, tudo bem, posso trocar este Dragão de Shiva; tenho outros doze!"*

Korvikan e Paladino do Norte
Belo Horizonte - MG

A falsificação de cartas de *Magic* é realmente um problema grave, que com certeza será abordado em futuras edições da DRAGÃO BRASIL. Até lá, amigos, ficamos felizes com suas dicas para alertar os duelistas contra esse risco. Acrescento a elas as seguintes precauções: tenha certeza de que a qualidade gráfica da carta é impecável. Todas as cartas de *Magic*, mesmo as traduzidas, são impressas em gráficas belgas — e, portanto, não deve haver diferenças de qualidade entre elas. Fique especialmente atento às cores, à textura do papel e aos cantos das cartas (que devem ser perfeitamente arredondados).

CADÊ OS EVENTOS?

(...) Aí vai uma crítica: vocês só fazem cobertura dos eventos RPGistas que acontecem aí em São Paulo e no Rio. PÔ, eu sei que SP é o estado mais desenvolvido do país, mas os eventos não acontecem só aí. Já esamos tendo o III Encontro de RPG em Uberlândia (a maior cidade do Triângulo Mineiro). Publiquem nem que seja uma nota sobre os encontros regionais, aumentando dessa forma a divulgação do RPG. (...)

Christiano Patrício Póvoa
Araguari - MG

A DRAGÃO BRASIL está, e sempre esteve, aberta à divulgação de eventos RPGistas em qualquer lugar do Brasil. Quem quiser anunciar eventos — já ocorridos ou que ainda vão rolar — pode enviar as informações (data, local, inscrições...) para cá. Talvez possamos até publicar um calendário nacional de eventos.

GRUNF!

Eu GRUNF! GRUNF ogre grande e mau. GRUNF grande amor da vida da princesa Rhana. GRUNF grande amor da vida de todas as princesas que conhece (GRUNF não tem culpa se elas gostam dos músculos de GRUNF). GRUNF come paladinos com bacon no café da manhã. GRUNF gosta de destroçar paladinos para não perder a forma.

GRUNF vai embora agora. GRUNF tem outros paladinos para perturbar. GRUNF falou, tá falado! O mago "gentil" que está escrevendo esta carta para GRUNF terá a cabeça quebrada e servida no almoç...

Grunf
Barra Mansa - RJ

Sua carta foi abruptamente interrompida, meu sapiente amigo Grunf. Ao que parece, o tal mago gentil não gostou de conhecer o infeliz destino de sua caixa craniana. Conte-me o que aconteceu a ele, se conseguir outro "voluntário" para escrever em seu lugar.

Oh, não tenho dúvidas de que os poderosos músculos de Grunf consigam seduzir muitas princesas (pff... pff... milhões de desculpas, deuses!). Sobre esse seu café da manhã de paladinos e bacon, meu bom amigo Katabrok, o valoroso guerreiro, dá um conselho: não coma bacon, faz mal à saúde (hum... desconfio que Katabrok não gosta muito de mim).

DÚVIDAS LUPINAS

Caro amigo humano defensor de Gaia e da verdade, venho por meio desta tirar umas dúvidas sobre o jogo Lobisomem: o Apocalipse:

1) Algum Atributo, Habilidade, Renome ou Posto pode ultrapassar a marca de 5? Qual?

2) Como é que um maldito cadáver consegue viver entre os mortais sem que alguém perceba sua ausência de envelhecimento? Ninguém nota?

3) Qual a razão do ódio existente entre as tribos Fúrias Negras e Cria de Fenris?

Valeu pelas informações, Paladino. A propósito, você não quer ser meu Contato, não?

Fúria Agonizante, Ahroun 3, Cria de Fenris
Aracaju - SE

Fique à vontade para anotar "Paladino" como Contato em sua ficha de personagem, agonizante amigo. Quanto a suas respostas:

1) Sim, qualquer dessas características — e outras — pode ser superior a cinco, seja em *Lobisomem*, seja em Vampiro. Basta pagar o preço exigido.

2) Os vampiros são cheios de truques para disfarçar sua longevidade. Uns vivem isolados, quase sem contato com os mortais (exceto na hora do lanche, claro). Outros estão sempre viajando, permanecendo pouco tempo em uma mesma cidade, para depois partir e jamais retornar. E outros usam documentos falsos para adotar várias identidades ao longo da vida, como fazia Connor McLeod, o imortal de Highlander.

3) Não tenho muita certeza. Lalo, nosso estudioso da cultura Garou, está aqui lembrando-me que as Fúrias são MUITO feministas — enquanto os Crias são MUITO machistas. Além disso, tanto as Fúrias quanto os Crias acham-se os únicos merecedores da confiança de Gaia, e já travaram guerras sangrentas entre si.

MAGIC E MAIS MAGIC

E aí, Paladino? Sou um grande fã da DRAGÃO BRASIL e FANÁTICO jogador de Magic, só que algumas dúvidas atordoam meu cérebro. Aí vão elas:

1) Encantar Criatura, Encantar Terreno e Encantar Encantamento são considerados encantamentos — podendo, então, ser destruídos com a carta Tranqüilidade?

2) Uma vez que criaturas-artefato e barreiras não são criaturas vivas, é possível regenerá-las com Defesa Contra a Morte e ressuscitá-las com Ressuscitar Morto?

3) A carta preta Cobiça diz: "Pague 1-preto e 1 ponto de vida para pegar uma carta." Isso inclui apenas o meu grimório e meu cemitério ou inclui as mãos, grimórios e cemitérios de todos os outros jogadores também?

4) Uma criatura que possua Regeneração ou que tenha Defesa Contra a Morte fica imune aos efeitos da carta Terror, ou não?

5) Qual é o problema em te chamar de TIO PALADA?

Gustavo Tassini Alda
Araras - SP

1) Sim. As cartas mencionadas são consideradas encantamentos, e podem ser destruídas por cartas como Tranqüilidade, Desencantar e outras.

2) Quem disse? Criaturas-artefato e barreiras são, para todos os efeitos, consideradas criaturas. Qualquer carta que afete criaturas irá funcionar com elas, inclusive aquelas que você mencionou.

3) Apenas seu grimório. Nem seu cemitério, nem os grimórios e cemitérios dos outros.

4) Não. O poder de Regeneração dessas cartas serve apenas para regenerar dano, salvando da morte uma criatura cuja Resistência tenha chegado a zero; mas a carta Terror manda a criatura para o cemitério SEM causar dano.

5) Que tal se eu te chamar de TIO GUGU?

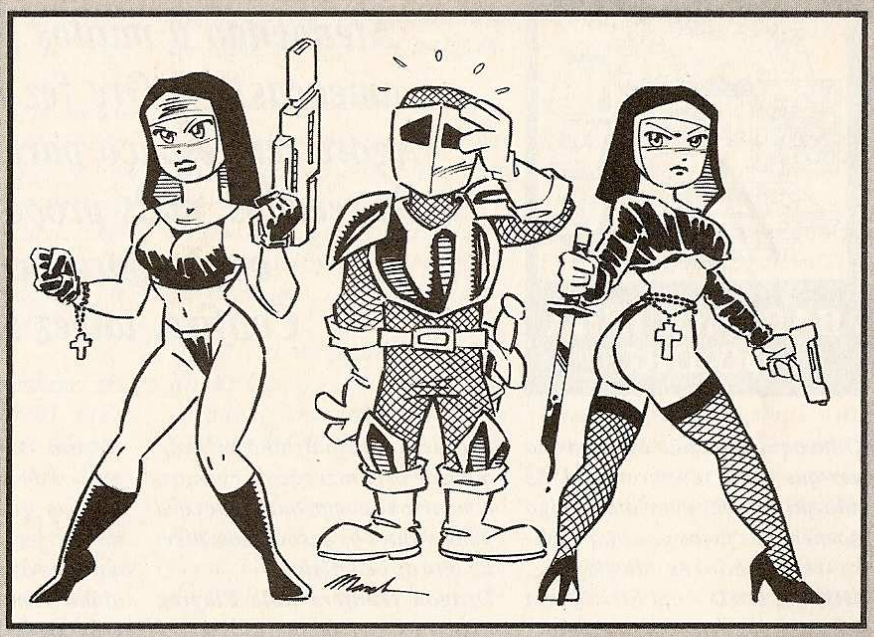
PROTETORAS DO PALADINO

Glória ao paladino mais gostoso do mundo!

Nós, Rosa a Gostosa, e Irmã Divina e Maravilhosa, da ordem de Nossa Senhora da Cinta-Liga, fundadoras e Grã-Mestras do Movimento das Mulheres RPGistas Armadas até os Dentes, viemos saudar a DRAGÃO BRASIL, cada vez melhor (sem querer puxar o saco de ninguém).

Não, Paladino, não queremos induzi-lo a quebrar seus votos (pode acreditar!). Temos algumas freiras renegadas em nosso grupo e sabemos o que é fazer voto de castidade com tantas tentações à nossa volta. Aliás, devemos alertá-lo contra certos males que rondam por aí! Por exemplo, aquela perua, a tal Nalim, a Maligna (DB #14). Lembra-se de quando você estava rumando para o refúgio daquela vulgarzinha, vestido em sua melhor armadura (aquela de fibra de vidro), armado com sua espada sagrada do Jaspion (ou era dos Thundercats?), e ouviu uma voz vinda do nada, dizendo "não, não vá..."? Julgando tratar-se de sua consciência, você voltou atrás, não se lembra? Pois bem, Paladino, aquela "voz vinda do nada" não era ninguém menos que nossa amiga, a Maga Lee, outra grande devota de Nossa Senhora da Cinta-Liga e fiel integrante de nosso sagrado movimento.

Alertamos as leitoras mais assanhadas: qualquer ofensa à castidade do Paladino é uma ofensa direta às Mulheres RPGistas Armadas até os Dentes! Se for preciso iremos à luta, armadas com facas Ginsu e vestidas com meias Vivarina! E, se um dia o Paladino resolver quebrar seus votos... ele é NOSSO, entenderam? (...)



Terminando, algumas dúvidas: a matéria "Demônio: a Negociação estava divina, mas demônios morrem? O que acontece se um demônio perde todos os seus Pontos de Alma? E o que é Crom? Algum perfume que eu não conheço? Um novo drops? Dá para adaptar numa Uzi?

Beijos e abraços para a redação inteira, principalmente pra você, pro Lalo e pro Roberto de Sousa Causo (a gente adora os contos dele). Carinhosamente...

Rosa a Gostosa e Irmã Divina e Maravilhosa
São Paulo - SP

ENTÃO FORAM VOCÊS, SUAS... hã... digo... louvados sejam os deuses! Enfim alguém percebeu como é difícil para este paladino conservar sua sagrada castidade, principalmente com o assédio de tantas leitoras deliciosas (perdão, deuses).

Bem, vocês acham que "salvaram-me" da sedução maligna de Nalim? Perdão, belas irmãs, mas devem estar enganadas. Este aventureiro nunca, JAMAIS fraquejou diante dos encantos daquela estonteante vilã. Eu marchava na direção de seu esconderijo unicamente com a intenção de destruí-la, para livrar o mundo de sua pérfida existência. Bem, é verdade que eu trajava minha mais elegante armadura, empunhava minha melhor espada (na verdade era dos Power Rangers) e levava flores e bombons — meramente para preservar a boa imagem dos paladinos, é claro. Agradeço imensamente suas boas intenções, mas vocês atrapalharam uma missão sagrada. Peço que não voltem a interferir.

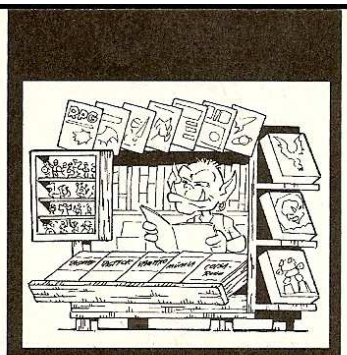
Sim, minhas queridas irmãs, demônios morrem (isso não é ótimo?). Um demônio que perca todos os seus Pontos de Alma estará bem morto. E a divindade Crom, que alguns leitores louvam com tanta devoção, parece ser um sujeito que fica sentado no topo de uma montanha, olhando ao redor. O pobre homem deve estar precisando de ajuda para descer...

Grato pelos elogios, atraentes irmãs. Se um dia este paladino libertar-se de seus votos, garanto que serão informadas. Beijos (não contem aos deuses).

AJUDE OS DEUSES A TESTAR OS LIMITES DO PALADINO! ESCREVA PARA:

REVISTA DRAGÃO BRASIL

CAIXA POSTAL 19113
CEP 04599-970
SÃO PAULO - SP



BARRAQUINHA DO ORC

Atendendo a muitos pedidos (e também algumas ameaças!), o Orc fez mudanças na Barraquinha. Agora tem espaço para mais cartas, mais negócios, mais recados, mais propostas indecentes — e uma nova opção para pequenos anunciantes. Confira, talvez sua carta esteja aqui...

Olha aqui, Orc, não é a primeira vez que estou te escrevendo. Se não quiser tomar um jato de fogo no meio das fuças põe aí: procura-se jogadores de Magic, GURPS, D&D e até First Quest em Cubatão. Jogadores cubatenses, uni-vos!
Ricardo Macedo Dias, Rua Monte Castelo, 341, Vila Nova Cubatão, Cubatão - SP - CEP 11520-150. Fone (013) 361-1742

Não encha mais a paciência do Orc! Durante a USPCON 7 será realizada uma feira de troca e venda de RPGs e cards. Lá você pode encontrar aquele livro-suplemento que procurava, ou livrar-se daquele jogo que não usa mais. Esteja lá nos dias 13 e 14 de abril, na ***Rua Bom Pastor, 822, Ipiranga, São Paulo - SP.***

Caro Orc, anúncio urgente: tenho 20 anos e procuro por grupo de jogadores de GURPS e AD&D que queiram acolher um mago solitário. E mais ainda: vendo GURPS Supers e Cyberpunk, ambos por R$ 30,00 e em ótimo estado.
Alex Matner Machado, Rua Alzira, Freitas Tacques, 138, Vila Petrópolis, Porto Alegre - RS - CEP 91260-030

Desejo entrar em contato com jogadores(as) de AD&D Forgotten Realms que joguem desde a 1ª edição e Spelljammer. Também compro material de AD&D.
Rodrigo Conçole Lage, Rua Cel. José Bastos, 593, Aeroporto, Itaperuna - RJ - CEP 28300-000

E aí, Orc? Quero entrar em contato com RPGistas de Presidente Prudente e região para formação de um clube. Haverá emissão de carteirinhas e distribuição de um jornalzinho mensal, além de organização de eventos, concursos e campeonatos de card games entre os associados, além de outros benefícios.
Dragon Hunters Role Playing Club - Mestre Gigio, Av. Juscelino K. de Oliveira, 2214, Jardim Everest, Presidente Prudente - SP - CEP 19065-300

Compro qualquer livro que fale sobre imortais em inglês ou português. Pago bem.
Virgínia Prestes B. Onody, Rua Guerra Junqueiro, 264, São Paulo - SP - CEP 05463-030

Tenho gibis velhos da Marvel, e gostaria de trocar por algum suplemento GURPS, ou algo associado com Vampiro: a Máscara.
Gabriel M. Y. Bitar. Fone (011) 813-1625

Preciso de qualquer jeito vender ou trocar minhas cartas repetidas de Spellfire e completar a coleção. Tenho 886 cartas de todas as séries, troco por qualquer coisa e vendo.
Luiz Henrique Lima Brochado, Rua Constante Marcassa, 370, Jardim Del Rey, Poços de Caldas - MG - CEP 37701-187

E aí, Orc, tudo bem? Aqui quem está falando é Don Juan "O espadachim", e quero avisar que gostaria de trocar aventuras e dicas com jogadores e mestres de todo o Brasil.
Don Juan, Rua 25, Lote 22, Quadra 160, Campo Lindo, Itaguaí - RJ - CEP 23855-000

Troco aventuras de D&D para 5º ou mais níveis.
Fabiano D'Amico, Rua Ulisses José ribeiro, 23, Uberaba, Curitiba - PR - CEP 81530-590

Desejo corresponder-me com grupos de RPGistas de qualquer sistema que aceite um jogador inexperiente, e também colecionadores de trading cards. Quero ainda comprar os seguintes livros-jogos: RPG-Aventuras Fantásticas, Planeta Rebelde, encontro com o M.E.D.O., Templo do Terror, Aventuras na Terra-Média e outros.
Marcos de Souza Sena, Rua Júlio de Castilhos, 2277, Centro, Uruguaiana - RS - CEP 97510-311

Procuro Jogadores e jogadoras de Magic: The Gathering para duelos e troca de cards. Também vendo First Quest (sem uso) + 2 deks de Spellfire (sem cards repetidos) por R$ 45,00, ou troco por Magic.
Diego Ribeiro Barbosa, Av. Bonorô, 273, apto. 601, Ed. Crisântemo, Cond. Vale das Flores, Salvador - BA - CEP 40252-390

Coloque meu anúncio, Orc, ou jogo minha Black Lotus em você. Procuro jogadores de Magicnas redondezas para duelar comigo.
Isso serve para você Felipe Akil, pois moro perto de você.Até mais Orc. A propósito, não tenho Black Lotus...
Vítor Bruno Morais Nóbrega, Rua Agrestina, 44, apto. 401, Casa Forte, Recife - PE - CEP 52060-420. Fone (081) 268-9837

Olá, amigos da DRAGÃO BRASIL! Escrevo para divulgar a nova promoção de meu clube. Envie2 fotos 3X4, R$ 2,00, dados completos e tipo de console (caso jogue videogame). RPGistas pagam somente R$ 1,00. As 5 primeiras cartas ganham adesivos.
Flash Game Club, Travessa Floriano Peixoto, 690, Centro, Cometá - PA - CEP 68400-000. Fone (091) 781-1492.

Caros amigos: procuramos pessoas em Blumenau e região interessadas em ingressar em uma equipe de jogadores de AD&D, First Quest ou pelo livro de monstros ou Underdark para AD&D.
Rafael Alexandre Tamanini, Rua Henrique Probst, 101, Asilo, Blumenau - SC - CEP 89037-670

Vendo Mage: The Ascension, com escudo para o Mestre, por R$ 22,00.
Uiran Gebara da Silva, Rua José Carlos Pace, 58, Bussocaba. Osasco - SP - CEP 06056-100. Fone (011) 7209-9419

Cine Trash! O terror das tardes!!!
Zé do Caixão

VOCÊ PODE TER UM ANÚNCIO ASSIM!

Anunciar na Barraquinha ainda é de graça, mas por um pouco mais seu anúncio sai com maior destaque nos classificados RPGistas mais lidos do Brasil. **Promova sua loja de RPG, anuncie seu evento, inscreva duelistas em seu campeonato de *Magic*.** Aqui você pode ter certeza, os RPGistas vão ficar sabendo! Ligue para (011) 889-9594 ou 885-8879, ramal 27, horário comercial, e fale com Magda, a maga dos anúncios.

Vendo Dragon Quest (s/ caixa) R$ 27,00, Star Trek Manual da Enterprise (R$ 17,00), Hero Quest + 2 Kits de aventuras, O Retorno de Witch Lord e Armadilha em Kellar's Keep (R$ 55,00), Shadowrun (R$ 25,00), Lobisomem (R$ 25,00), Vampiro (R$ 23,00), GURPS Viagem no Tempo (R$ 15,00), GURPS Illuminati (R$ 15,00), Metagen, aventura para Shadowrun (R$ 60,00). Todos os preços incluem despesas de postagem.
André Toshio Kimira, Rua aimoré, 110, Vila Maria Helena, Indaiatuba - SP - CEP 13330-000

Vendo os livros-jogos: Encontro Marcado com o M.E.D.O., Planeta Rebelde, As Coligações de Kether, Mares de Sangue e Demônios das Profundezas (R$ 8,00 cada). Dou preferência aos moradores de minha cidade e de São José do Rio Preto.
Eduardo Batista Queiroz da Silva, Rua Minas Gerais, 764, Frutal - MG - CEP 38200-000. Fone (034) 421-3925

Me explica uma coisa, Rodrigo: durante aquela aventura de AD&D que você mestrou, quer dizer que o ladrão NPC roubou a bolsa da cintura de meu ranger quando ele usava um manto cobrindo o CORPO INTEIRO? QUEM VOCÊ ESTÁ TENTANDO CONVENCER?
Tommy, o ranger verde.

Saindo um pouco do RPG, digo a todos que faço rolos e trocas com cards: Upper Deck Colletor's Choice 1994-1995; Marvel Metal 1995 Innaugural Edition; Spellfire em português.
Bruno Kelmann, Rua José Rocha, 71, Fazenda Bonfim, Marília - SP - CEP 17520-250. Fone (0144) 33-2131

Filhoooos, cês viaja... hê,hê...
Gabaão, Deus de Vila Caraão

Queremos nos corresponder com grupos de RPGistas iniciantes, veteranos,seniors, masters... sem discriminação de sexo ou limite de idade. Damos preferência a Curitibanos.
Fones: (041) 262-0626, Helton; (041) 256-3987, Pedro Rodrigo; (041) 252-5397, Bruno Ângelo

---

E aí Orc? Vendo Tagmar básico (R$ 11,00), Tagmar "O Arado de Ouro" (R$ 3,50), O Feiticeiro da Montanha de Fogo (R$ 4,00), A Cidadela do Caos e Nave Espacial Traveller (R$ 5,00 cada), ou tudo por R$ 21,00. Apenas para Porto Alegre.
Eduardo Neto Serabim, Av. Padre Cacique, 926/301, Frente ao Beira Rio, Porto Alegre - RS - CEP 90810-240. Fone (051) 233-8546

Urgente!!! Sou Mestre de D&D e estou à procura de jogadores de ambos os sexos com ou sem experiência aqui em Santos. Também gostaria de fazer parte de grupos de qualquer sistema.
Tony Malheiros, Av. Saldanha da Gama, 67, apto. 176 A, Ponta da Praia, Santos - SP

Procuro jogadores de GURPS Fanrtasy na cidade de Nova Friburgo (tanto jogadores quanto Mestres). Os interessados podem ser iniciantes ou não no RPG.
Michel M. dias, Rua São José, 21, Cônego, Nova Friburgo - RJ - CEP 28621-000

A SABBAT, Associação de jogadores de RPG, tem incrições abertas para jogadores e mestres de quaiquer sistema. Escrevam para:
SABBAT, Mestre Aroldo A. Carneiro, Rua DR. Miguel Pinto, 325, Quixeramobim - CE - CEP 63800-000

Troco Dungeons & Dragons por Lobisomen em português. Dou preferência a RPGistas de Niterói e São Gonçalo.
Gustavo Pereira, Rua Cel. Ernesto Ribeiro, 529, Neves, São Gonçalo - RJ - CEP 22425-220. Fone (021) 719-3964

Procura-se livros-jogos de Aventuras Fantásticas (pago R$ 5,00 cada) e Fúria de Príncipes (R$ 8,50). Mas se alguém tiver outros por mais menos o mesmo preço, escreva.
Bernardo Carvalho, Av. Antônio de Cássia, 720, Santa Rita do Sapucaí - MG - CEP 37540-000

Coloca aí na barraquinha: Procuro jogadores para me ajudar a montar um grupo de Advanced Defensores de Tóquio. Aceito jogadores de preferência entre 12 e 16 anos, experientes ou não.
Denis Val Magalhães, Av. Dr. Rocha Lima, 1129, Jardim Imperador, Araraquara - SP - CEP 14806-000

Vendo ou troco os 4 livros do Forgotten Realms (R$ 20,00 cada) ou troco por três livros de GURPS. Compro livros de GURPS, D&D, AD&D e Shadowrun. Procuro pessoas que troquem, joguem e vendam cards de Magic: The Gathering em português. Dou preferência moradores da região de Caçapava.
Celso Luis Regoline de Castilho, Av. Cidade de São Paulo, 396, Caçapava - SP , CEP 12280-000

Nosso clube de RPG tem cartas de Magic para trocar e queremos nos comunicar com RPGistas de todo o Brasil, principalmente de nossa cidade.
Clube de RPG Black Warrior, Rua Plínio Calegaro, 52, Vila Félix, Palmeira das Missões - RS - CEP 98300-000. Fones: (055) 742-2642, Tiago; (055) 742-1844, Eduardo; (055) 742-3158, Paulo

---

Procuro jogadores de StarWars para trocar informações, dicas e aventuras. Também vendo GURPS Fantasy em português (R$ 15,00) e GURPS Space em inglês (R$ 15,00), ou os dois por 25 paus. Tenho também alguns endereços de sites legais na Internet sobre RPG.
Teodoro Melo de Ornelas, Rua Bárbara Heliodora, 437, Vila Romana, São Paulo- SP - CEP 05044-040

Vendo, compro e troco cards de Magic. Também gostaria de me corresponder com jogadores(as) de RPG e Magic.
Júlio Trindade, Rua Rubem Braga, 21, Niterói - RJ - CEP 24070-060

Estou à procura de grupos de RPG do Pq. Bristol, Jd. Celeste e redondezas, e até mesmo do outro lado da fronteira com SBC, como Rudge Ramos e Paulicéia. Tenho 20 anos. Também jogo Magic e tenho artefatos, cartas brancas, verdes e vermelhas para trocar e/ou vender (Série Terras Natais, Chronicles, 4ª edição, e até o famoso Dragão de Shiva.) Me interesso por cartas Azuis e Pretas. E um último apelo: Mulheres, escrevam, ou começaresi a acreditar na absurda história que só homens jogam RPG!
Gilmar "Lewd" Silva, Av. dos Pedrosos, 709, Pq. Bristol, São Paulo - SP - CEP 04177-100

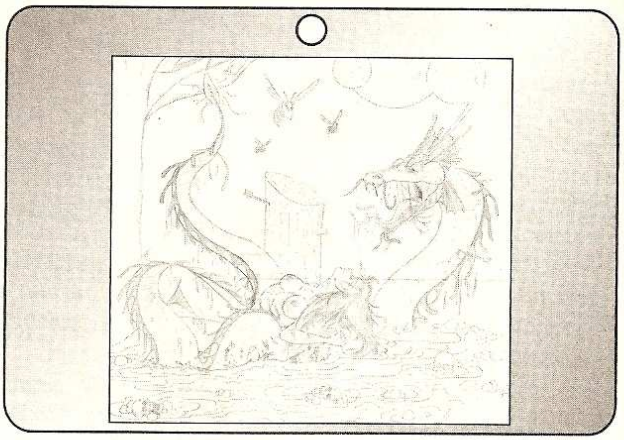
Vampiro Lewd Steele, te curto demais. Nunca me esquecerei do grande amigo que foi e que é, um grande beijo e um super abraço. Aconteça o que acontecer, esta é uma mensagem de sua eterna amiga.
Vampira Lica

Poderosas Magas, unam-se para combater em Domínia, pois este não é só um mundo apenas para homens. Não podemos excluir nossa beleza e muito menos o nosso poder! Se alguma maga ou RPGista está lendo este anúncio, escreva para mim! Também quero entrar em contato com pessoas do ABC interessadas em montar um grupo de Vampiro, ok?
Maga Vevê, Rua Naval, 805, vila Paulicéia, São Bernardo do Campo - SP - CEP 09880-020

O Orc aceita qualquer negócio se não tentarem matá-lo primeiro! Escrevam para: DRAGÃO BRASIL Barraquinha do Orc Caixa Postal 19113 CEP 04599-970 São Paulo - SP

Hoje escolhemos os melhores desenhos em preto e branco de nossos leitores. Para participar da seção Mestres do Traço, envie sua obra de arte para a revista DRAGÃO BRASIL - Caixa Postal 19133, CEP 04599-970 São Paulo - SP

Thorgh Ohan'a
Brasília - DF



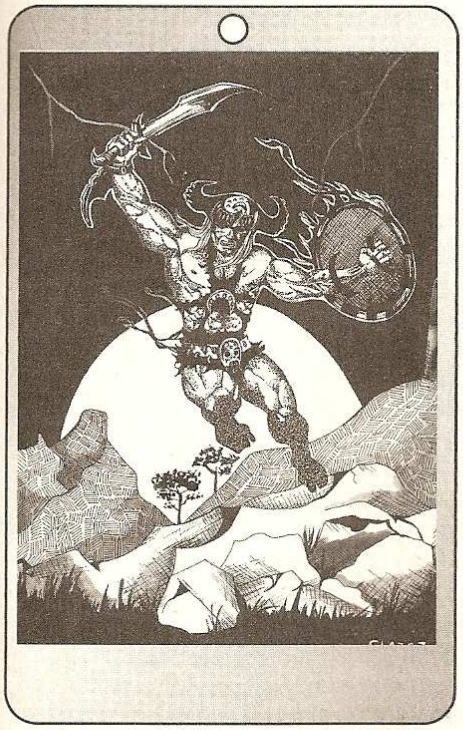
Rodrigo Otávio de A. Rolim Recife - PE

Rodrigo de Andrade
Passo Fundo - RS

Rafael Medeiros Oliveira
São Paulo - SP

Otávio Corrêa Cordeiro
Pelotas - RS

Mauro Machado Ribeiro
Santa Maria - RS



Eloisa Gomes dos S. Oliveira
São Paulo - SP

Adriano Miossi
Mogi Guaçu - SP

Heloisa M. Sarruy
Curitiba - PR

Pra quem é louco por GAMES!

Uma PORRADA de:

- DICAS
- CONSOLES
- NOTÍCIAS
- NOVIDADES

GAME-X

JÁ NAS BANCAS

A MALDIÇÃO DO ANG MBAI-AIBA

Carlos Orsi Martinho

Carlos estréia na DRAGÃO BRASIL com horror de primeira; o que acontece quando um livro jesuíta profano cai nas mãos de um pesquisador nazista?

A Serra do Japi, no interior do estado de São Paulo, é uma viajante do tempo. Uma filha do passado distante, que sobrevive à beira de poderosas auto-estradas e de cidades em contínuo crescimento. No Japi, resistem, ainda intocados, fragmentos de ecossistemas mais antigos que Colombo ou Cabral. Trechos de Mata Atlântica que talvez precedam aos próprios índios. A água que cai em cascatas pelas encostas dos morros é de uma pureza ancestral, um jorro alimentado pelas grutas que regurgitam as chuvas de milênios passados.

Pelo Japi passaram os bandeirantes, vindos da então provinciana São Paulo. No Japi travaram-se batalhas entre o primeiro invasor da serra, o índio, e seu sucedâneo, o português. O patrimônio biológico e arqueológico dos morros e matas do Japi é inestimável. Sabendo disso, o governo de São Paulo declarou o tombamento da serra. Hoje, a Polícia Florestal e a Guarda Municipal de Jundiaí (município que possui o maior trecho da serra em seu território) só permite que subam à serra pessoas devidamente autorizadas. Às vezes o Japi é aberto a excursões ecológicas, grupos de ciclistas e casais de namorados. Mas esses lapsos de liberdade nunca duram muito.

Existe, no entanto, um fluxo de limusines de vidro fumê e carros importados em alta velocidade que sobe e desde pelas trilhas da serra sem nunca ser incomodado. Esses são os veículos de homens poderosos, homens que possuíam terras compradas e mansões erguidas antes do tombamento do Japi. O direito dessas pessoas ao uso de suas propriedades em momento algum foi negado ou discutido. Hoje, eles são habitantes de um exclusivo condomínio fechado, protegido por policiais bem treinados e remunerados pelo estado, e cercados pela mata milenar.

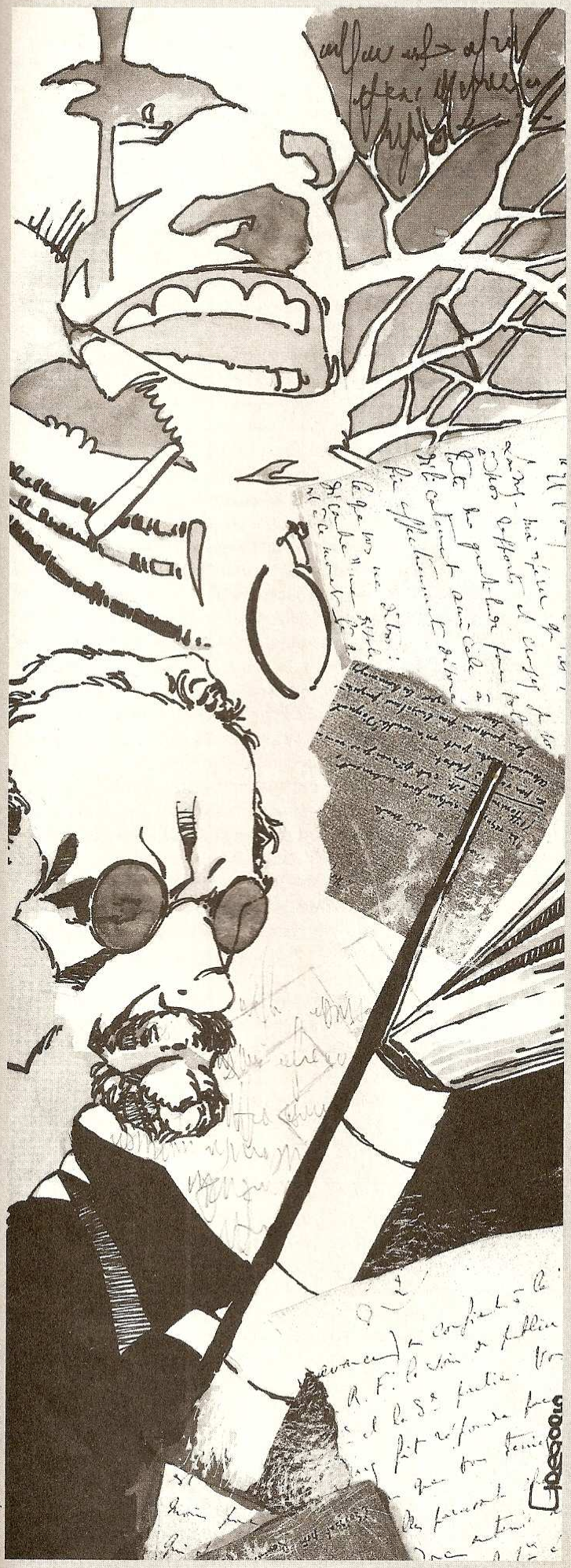
A maioria das propriedades particulares incrustadas na serra são chácaras e casas de veraneio. Uma notável exceção é a mansão de Friederich Spinnen, um alemão septuagenário que há tempos fez do Japi seu lar. Spinnen subiu à serra ainda nos anos 50, e nunca mais desceu. Na verdade, exceto pelos empregados que abastecem a mansão com víveres e a mantêm a par de novidades tecnológicas, o velho Spinnen vive sozinho, conduzindo algumas pesquisas arcanas, as mesmas que o próprio Friedreich iniciou há quase sessenta anos, sob a orientação de Hans Hörbiger e a égide da suástica. Esta noite, extraordinariamente, Spinnen recebe visitas.

Paulo Vittini não está à vontade com a gravata a apertar-lhe o pescoço. Alguém já lhe disse que esse incômodo desaparece com o hábito, mas Paulo nunca se interessou em fazer da gravata um hábito. A mata lá fora, destacada da escuridão total apenas pelo lampejo momentâneo de faróis muito fortes, tem a aparência de fria umidade, mas o ar-condicionado do BMW o mantém isolado dos elementos, dentro de uma bolha de serviço burocrático cercada pela natureza por todos os lados. A única possível companhia desta viagem de sonho, o motorista do carro, de terno negro e quepe, também não traz nada de familiar ou reconfortante em seu gélido profissionalismo. *É quase como se o homem não existisse*, ele pensa, enquanto a ponta da língua toca os fios castanhos do bigode, num tique de ansiedade.

Inconscientemente, Paulo leva a mão à pasta com a qual divide o espaço no banco traseiro do BMW. Ali estavam fragmentos de textos jesuíticos da época da colonização, trechos de um suposto manual de feitiçaria indígena compilado em tupi-guarani "erudito" por algum jesuíta insano e febril. O arqueólogo acaricia o couro da maleta, acalentando seu conteúdo. Spinnen escrevera ao museu afirmando possuir o corpo principal daquela obra, um único exemplar mais ou menos intacto do *Ang Mbai-Aiba*, o livro da Alma Profunda do Mal, citado obliquamente nas obras proféticas do padre Antônio Vieira. Mais do que isso, Spinnen dizia ser capaz de estabelecer a autoria do texto. Talvez fosse apenas um blefe, mas Vittini e o diretor do museu, Geraldo Klink, haviam conferenciado e decidido que a história merecia investigação. Em sua curta carta, Hans Spinnen se propusera a conceder transporte e hospedagem a "qualquer perito" que o museu desejasse indicar. Paulo era o *único* perito, mas nem por isso recusou o convite.

O carro manobrou no pátio coberto de cascalho miúdo e branco, que ficava diante da casa principal da propriedade de Spinnen na serra. Olhando ao redor, e aproveitando o grau mais amplo de observação que a curva descrita pelo BMW permitia, Vittini vislumbrou sinais de canteiros de plantas aparentemente nativas do Japi, mas cuidadosamente selecionadas e cultivadas; um desnível do terreno, por onde se via o teto de uma outra edificação, e a mancha azul de uma piscina, tudo fartamente iluminado por potentes luzes de mercúrio, pendendo de postes que projetavam sombras grotescas. O veículo parou sem ruído. A desativação do motor só foi perceptível pela interrupção do suave tremor da carroceria.

Um clique anunciou a Paulo que o motorista já havia deixado o veículo, e que agora o estranho de quepe segurava, aberta, a porta do passageiro. Com um murmúrio de agradecimento, que poderia facilmente ser confundido com um pigarro, o historiador deixou o automóvel. Do lado de fora — sem a proteção cor de âmbar das janelas polarizadas do BMW — Paulo teve de piscar algumas vezes para adaptar seus olhos ao brilho das lâmpa-



ILUSTRAÇÕES - EVANDRO GREGORIO

das de mercúrio, multiplicado ao ponto de ofuscamento pelo cascalho prismático que recobria a área de estacionamento.

Um homem — poderia ser o irmão mais velho do motorista, mas sem quepe e usando óculos escuros — o aguardava, sorrindo, no alpendre da casa.

— Professor Vittini?

— Paulo, por favor — respondeu, devolvendo o sorriso. — Senhor Spinnen?

A idéia pareceu divertir o homem no alpendre. Seu sorriso se alargou, e Paulo imaginou um brilho de satisfação nos olhos ocultos por lentes negras.

— Oh, não — respondeu. — Meu nome é Mauro. Sou secretário pessoal do Sr. Spinnen. Fui encarregado de lhe dar as boas vindas, e conduzi-lo até meu empregador. Mas antes, o senhor aceita um café?

Paulo Vittini sopesou a pasta que pendia de seu punho fechado, paralela ao quadril. O peso da responsabilidade lhe subia pelos músculos do braço. A mente, cansada pela viagem e pela inesperada intensidade das luzes, pedia algum estímulo quente e objetivo.

— Aceito — respondeu, caminhando na direção da grande casa.

Paulo acordou 72 horas depois de ingerir o espumante conteúdo de uma xícara de expresso. Não havia, claro, como ele próprio saber quanto tempo exatamente se passara. A luz, que se filtrava em listras, ou fatias, por entre grades de sua cela (*como vim parar aqui?*), incomodava-lhe os olhos.

O café. Essa palavra marcou o despertar de fato de sua mente, o primeiro fio de um novelo de raciocínio que lhe parecera, instantes atrás, completamente fora de alcance. *Drogas no café* — concluiu, com orgulho de si mesmo. Quaisquer que fossem essas drogas, o feito sobre o corpo era positivamente arrasador. Espanar as teias de aranha do cérebro foi coisa fácil. Tirar a ferrugem das juntas, no entanto, iria exigir um pouco mais de trabalho. Para economizar tempo, Vittini resolveu recorrer a algumas técnicas iogues de relaxamento, apenas o suficiente para retomar o contato consigo mesmo.

Olhos fechados, respiração tranqüila, ordenou-se. Ótimo. O próximo passo seria localizar e acompanhar a pulsação, sensibilizar-se a ponto de sentir o formigamento de centenas de capilares por todo o corpo. Lentamente, Paulo foi se apoderando de seu sistema circulatório, enviando sondas sensoriais, aguardando por respostas.

Subitamente, ele se sentiu submerso num lamaçal, numa gélida sopa de areia movediça. Suas costas, cotovelos e nádegas encharcaram-se com um líquido que, Paulo visualizou no fundo de sua mente, deveria ser azul escuro, translúcido e gelatinoso, que se propagava em bolhas e bolsões que cediam, em explosões surdas, sob o peso desta ou daquela parte de seu corpo. Um líquido que encharcava não a pele, mas os ossos. *Isto está dentro de mim!*, gritou a voz de pânico no fundo de sua mente. Os lábios não ousavam se mover, com medo de despertar a coisa azul-translúcida que dormia e se espraiava sob a pele. Seu corpo todo, o próprio sistema nervoso autônomo tomado de repulsa, ameaçou uma gigantesca convulsão. A mente, assustada, conteve a descarga galvânica, e tudo que houve foi um ligeiro tremor de dedos e pálpebras.

Com muito cuidado, *para não acordar a coisa*, Vittini levou dois dedos à jugular. Ele queria, precisava, confirmar a pulsação.

A veia estava inerte. Paulo percebeu que, enquanto erguia o braço, a coisa escorrera de dentro do cotovelo para o ombro, fundindo-se então à mancha de gel que infestava suas costas.

— Não se preocupe, *herr* Vittini — disse a voz que vinha além das barras da cela, uma voz que falava um português impecável. Uma pronúncia artificial. Estudada. — Nada mais pode feri-lo. O senhor está morto.

Morto!

A primeira reação de Paulo foi aceitar, sem problemas, o novo conceito. Sem pulso, o sangue (sangue? meu próprio sangue, sim, com certeza) seria, claro, empoçado nas partes baixas de seu corpo. A dificuldade de movimentos também era uma característica. *É,* considerou, *se eu estiver morto, isso explica tudo.* Uma fagulha de racionalidade, no entanto, um senso atávico de respeito pela ordem natural das coisas, vibrou em revolta. O horror veio logo depois.

Com um movimento brusco, o cadáver de Paulo Vittini levantou-se na cama. Sem a camada lubrificante de lágrimas, abrir os olhos se mostrou uma experiência áspera e quase dolorosa. Paulo inspirou fundo (lutando contra a percepção de que aquela era a primeira vez que fazia isso *há horas, santo Deus, há horas...*) e o ar caiu, inútil, em pulmões que não tinham mais o que oxigenar.

A cela — Paulo percebia agora — era uma suíte de luxo, com escrivaninha e abajur, penteadeira (*um espelho!*), móveis e estofados de aparência bastante confortável, e quase luxuosa. Apenas a porta de grades, trancada por fora, destoava do ambiente. Além das portas, um velho numa cadeira de rodas e óculos escuros observava as reações do morto-vivo.

Paulo correu — melhor, cambaleou em velocidade, seus músculos movendo-se em espasmos — na direção da penteadeira, e olhou-se no espelho. O ar que ainda repousava, viciado, nos pulmões mortos tomou a forma de um urro infernal, o lamento de uma alma sofrendo demoníaca tortura. Um som que ecoou pela cela, impregnando-se nas paredes, móveis e barras. Era de se esperar que toda a matéria inanimada do recinto passasse a vibrar, daquele momento em diante, em etéreas, inaudíveis harmônicas daquele som gutural. O homem da cadeira de rodas sorriu em aprovação, um sorriso que se alargou quando mãos cadavéricas passaram a arranhar o rosto morto de Paulo, na vã esperança de desfazer a mórbida maquiagem.

Unhas penetraram na carne, desfiando a pele e abrindo cortes por onde apenas gotículas de sangue e linfa escorriam. Camada após camada, a carne revelava-se não vermelha, mas roxa, escura, quase negra ou acinzentada.

— O senhor poderia se descarnar até os ossos, e seu crânio permaneceria consciente. Sugiro que não agrave ainda mais sua situação — disse o velho fora da cela, num tom de voz que era parte ironia parte preocupação legítima.

— O que aconteceu comigo? — perguntou Paulo, chorando sem lágrimas, os olhos secos cada vez mais doloridos. — *O quê?*

— Oh, o senhor tornou-se, creio, uma vítima dos ensinamentos contidos no *Ang Mbai-Aiba*. Provavelmente a primeira dos últimos quatrocentos anos. O livro fala de algumas superstições indígenas a respeito de sucos vegetais capazes de ressuscitar os mortos... Sabe por que várias tribos se banqueteavam na carne de guerreiros inimigos? O objetivo era não deixar cadáveres que pudessem se erguer em busca de vingança. Um medo que, o senhor o prova, não era nem de longe supersticioso.

— Quem é você? — Paulo perguntou, um hálito de ódio escapando-lhe por entre os dentes. — O que quer de mim?

— Sou seu anfitrião, *herr doktor* Friedreich Spinnen. Sou também responsável pela presença, no café que meu secretário lhe serviu, de uma dose letal de tranqüilizantes. E sou, claro, o homem que administrou a seu corpo sem vida os extratos descritos no Ang Mbai. Quanto ao que quero... bem, em primeiro lugar, os trechos do livro que estavam em poder do museu. São trechos muito interessantes, que esclarecem uma ou duas passagens obscuras da obra principal, embora as alusões ao "errante" sejam nitidamente apócrifas. Além disso... além disso quero um legítimo morto-vivo da tradição sul-americana para estudar. Perceba que, graças ao senhor, obtive as duas coisas. Aceite minha mais profunda gratidão. Observá-lo em seu despertar já me concedeu material de pesquisa por um bom tempo, mas eu gostaria de entrevistá-lo e proceder mais alguns testes amanhã. Está bom para o senhor?

— Vá à merda — Vittini respondeu.

— Como queira. Até amanhã.

A cadeira de rodas de Spinnen era motorizada, e podia mover-se muito bem sozinha — uma óbvia necessidade para um paraplégico que opta por viver isolado do mundo. O velho erudito, no entanto, gostava de ser empurrado por algum lacaio, sempre que houvesse um lacaio por perto. Era um de seus inúmeros maneirismos — formas de demonstrar poder. Assim, embora Friendreich tenha se afastado da cela de Vittini à força do pequeno motor elétrico que substituía os músculos e nervos de suas pernas, foi Mauro quem empurrou o patrão da cabana de volta à casa principal. Não havia como Paulo, do desespero de sua morte, saber disso — mas fazia um tempo claro, de um céu impressionante pela pureza do azul, e ar gelado.

— Como está o hóspede, senhor? — perguntou Mauro. O secretário havia ouvido o grito de Paulo, um grito parecido com os de outras vítimas do *doktor*. Parecido, mas nunca igual.

— Oh, ele vai bem, muito bem — Friedreich inspirou fundo, até o ar, muito frio, arder em seus pulmões estufados. Depois liberou o gás lentamente, saboreando a felicidade de estar vivo. — O Brasil é um país de muitos mistérios, sabia? Poderes imensos, que cinco séculos de catolicismo e bobagens sincréticas não conseguiram apagar. Você devia ter orgulho de sua terra.

— Eu tenho, senhor — respondeu. Mauro não era um homem culto, e apenas tateava, com desinteresse, a superfície dos experimentos e palavras de seu empregador. Mas era amoral, discreto, eficiente e bem-educado — qualidades que Spinnen aprovava. O secretário conseguia, por exemplo, ocultar perfeitamente sua genuína surpresa em ainda não ter sido enviado de volta a São Paulo. Ele quase acreditava que o velho voltara a sentir falta de companhia humana.

— Leve-me ao escritório — disse Spinnen, o tom de humanidade subitamente ausente de sua voz. — E pode retornar à cidade. Deve haver duas ou três operações bancárias que irão requerer sua atenção pessoal, imagino.

— Sim, senhor.

Friedreich Spinnen vive no escritório. Ele eventualmente passeia, visita o restante da propriedade, mas o faz como uma alma penada em mundos distantes. Sua vida, de fato, só existe dentro daquelas paredes emanciadas pelo fumo de incenso amargo, nas prateleiras cobertas por livros em latim, em tupi-guarani, em dialetos europeus e orientais mortos há muito. De todas as obras ali acumuladas, nenhuma fascina mais o velho austríaco que o *Ang Mbai-Aiba*. Ele encontrou a obra, pela primeira vez, num velho mosteiro da França ocupada, um dos muitos centros de saber oculto metodicamente saqueados pela elite esotérica dos SS — tropas instruídas para recolher cada fragmento de informação sagrada ou profana, piedosa ou pagã. Naquele tempo, Spinnen era um tenente, um inspetor de um desses grupos "caça-fantasmas", como eram chamados. Hitler estava, desde sempre, convencido de que as batalhas decisivas da guerra

seriam travadas em outros planos, e por outras forças. Seu ódio insano pelos judeus era, mais do que qualquer outra coisa, medo das forças da Cabala.

O *Ang* fascinara Friedreich logo ao primeiro contato. Aquela língua em que a obra era escrita, totalmente desconhecida e certamente não-européia, prometia segredos indizíveis. O conteúdo da obra tornara-se seu fetiche, um sonho inatingível até que lhe caísse em mãos uma gramática tupi-guarani da autoria de Anchieta, traduzida e transposta para a língua alemã por algum obscuro iniciado dominicano. Com a chave nas mãos, Friedreich logo decifrou o livro: era um exemplar único, compilado por um certo dom Gaspar Henriques de Rocesvales, missionário jesuíta. Tratava das superstições dos índios do interior da capitania de São Vicente, área largamente desbravada por religiosos. Era, basicamente, um tratado de xamanismo, botânica e demonologia. Falava do *Ang*, do Mal que induz ao crime e se alimenta dos remorsos. O *Ang* que emana da terra, do solo lavado com sangue das batalhas, e que se concentra em certas plantas. Mais do que isso, o livro nominava essas plantas, suas substâncias e formas de manipulá-las.

O livro de dom Gaspar jamais obteve o *Nihil Obstat* da Igreja, e por isso nunca foi impresso — existindo apenas o original, saído do punho do autor. Spinnen suspeitava dos motivos: basicamente, o poder do *Ang* era — e é — assustadoramente real. O autor acreditava nisso. A loucura, ou lucidez, induzida pelas ervas e pelo espírito maligno são visíveis ao longo da obra. No início, Gaspar faz uma cuidadosa preleção sobre os tipos de plantas que não devem existir sobre cemitérios, para impedir que o suco, impregnado de *Ang*, desperte os mortos e sua ira. É um trecho piedoso e preocupado, que dura treze capítulos. Os nove capítulos restantes, no entanto, são quase uma exortação — um convite — ao uso desses vegetais amaldiçoados. Nada feito diretamente, mas uma cuidadosa teia, urdida de sugestões, duplos-sentidos e reticências. *Um esforço de tentação digno de Satanás*, assim Spinnen definiu o livro.

O exemplar único, no entanto, era falho: faltava o capítulo 22, arrancado violentamente da sólida lombada de bronze. Esse era o mesmo capítulo que repousara, incompreendido, no arquivos do museu em Jundiaí. O capítulo 22, Spinnen sabia agora, era uma espécie de apocalipse indígena, a visão de um mundo dominado pelo Ang, onde as fronteiras entre vida e morte se desfazem — com a vida sendo, no final, devorada pela morte. O "errante", termo utilizado pelo jesuíta louco, era a chave do juízo final. Citado obliquamente ao longo de toda a obra, era definido e arquitetado no capítulo 22 como o foco e a fonte do poder do Mal. E Paulo Vittini, agora, *era* o errante. Mas não o errante das lendas, uma força maligna soberana, a encarnação do Medo, mas, sim, um homem assustado e aterrorizado, inconsciente de seu papel no tecido místico do cosmo. Assim como um tigre que teme seu domador, Paulo era ignorante do enorme poder que possuía. Essa idéia faz Spinnen sorrir.

A lógica por detrás de tudo aquilo era a mesma que levara aos experimentos eugênicos nos campos de extermínio: como tornar-se um super-homem? Estudando super-homens. Como estudar super-homens? Criando-os. Friedreich queria o poder do errante para si, mas não o enorme ônus da putrefação e da loucura, uma loucura a um só tempo negra e extasiante, descrita com assustadora vivacidade no *Ang*. O velho esperava que suas armas mais antigas — o bisturi, a erudição e o sangue-frio — fossem suficientes para levá-lo à compreensão subjacente ao âmago do terror... e além.

Vittini havia parado de respirar. Primeiro porque isso não era mais necessário. Segundo porque o cheiro de *decomposição*, um odor pungente e adocicado, começava a encher suas narinas a cada movimento forçado do diafragma, a cada dolorosa expansão dos pulmões. Ele parecia deitado, imóvel, apodrecendo sobre a cama. Basicamente, essa parecia a *coisa certa* para um cadáver fazer. Só o que não o deixava ir-se em paz era o maldito cérebro, paredes de aço mantendo a consciência aprisionada, a alma claustrofóbica. Dentro do corpo imóvel, a mente ricocheteava em busca de uma saída, nadando aflita, quase afogada num tanque de crescente desespero.

Foi naquele momento — quando a imersão era completa e nadar para cima parecia difícil e cansativo, mas urgentemente necessário — que a mente de Paulo tocou a escuridão.

A escuridão estivera lá desde sempre, talvez, ou talvez apenas desde a morte. A escuridão era quente e aconchegante, embora feita da mesma substância que o desespero. E a escuridão o punha em *contato*. Contato com a consciência difusa, algo que Vittini classificou como *vegetal*. Algo frio e melado, de cheiro enjoativo, como a seiva venenosa dos espinheiros. E além da seiva havia a terra, negra e granulada. Ele podia tocá-la, sentir a massa de rocha triturada, insetos mortos e folhas podres a escorrer-lhe por entre os dedos imaginários, a consciência *fértil*, a substância *morta*.

E, sob a terra, ele encontrou algo mais.

A universos de distância, o rosto de Paulo Vittini sorriu.

Nenhum deles tinha nome ou identidade. Eram apenas bonecos, puxados por um fio, ou mariposas, talvez, atraídas para a luz por uma força irresistível. Em seus crânios, vazios há séculos, contendo agora apenas o produto final do metabolismo de gerações de vermes vorazes, uma idéia nasceu. A mesma idéia, em centenas de crânios cheios de terra, gás e cadáveres menores.

Aqueles que ainda tinham mãos começaram a cavar, alguns usando o osso da virilha como ferramenta. Os poucos enterrados

em esquifes não encontraram muito trabalho para romper a madeira podre. Os que *não tinham* mãos abriram seus caminhos a golpes de mandíbula, ou com o uso selvagemente criativo de alguma outra parte do corpo.

Ossos para cima, terra para baixo. Ossos para cima, terra para baixo.

O movimento todo era bastante silencioso, como o esgueirar-se de um exército de toupeiras. Talvez um reflexo de suas vidas passadas: guerreiros indígenas ou bandeirantes, todos haviam aprendido — talvez como última lição — o valor de ser discreto.

Ossos para cima...

O primeiro a aflorar no solo era um esqueleto ainda recoberto por trapos de pele mumificada, parecendo um conjunto de jaqueta e calças de couro, rasgado em fatias e pegando limo aqui e ali. Ele surgiu na borda direita da trilha que levava à mansão de Spinnen, e viu um carro descendo. Aquele era o primeiro carro que suas órbitas vazias contemplavam, mas a coisa não o surpreendeu, de maneira alguma, e nem as luzes dos faróis o assustaram.

Como se fosse a coisa mais natural do mundo, o morto-vivo saltou sobre o capô do veículo, enfiando os dedos de sua mão esquerda bem fundo na lataria do pára-lama. Com a mão direita, ele estraçalhou o vidro (blindado) e arrancou o pomo-de-adão, a traquéia, a carótida e a jugular do motorista, enquanto o veículo rodopiava, saía da trilha e se chocava com as árvores do lado esquerdo da trilha. Tudo isso durou menos de trinta segundos.

Mauro obviamente não esperava por nada daquilo. Ele mal teve tempo de tentar virar o carro quando os faróis iluminaram o cadáver que alguém jogara sobre o capô; sua surpresa, então, ao ouvir o chiado ácido que aquela coisa (*Isso está vivo!* pensou, antes de morrer) fez ao remover todo o seu pescoço, foi indescritível.

Depois, no entanto, ele e o monstro eram irmãos. Mauro saiu do carro — ele *ainda se lembrava* de ter sido alguém chamado Mauro, mais ou menos como um ator se recorda de um velho papel — e se juntou ao outro morto-vivo. Fez um pequeno teste com a cabeça (agora apoiada apenas por dois tendões frouxos e pela coluna cervical), para ver se ela estava firme. Sorriu, aprovando o resultado. Ambos começaram a subir a trilha.

A névoa da noite se dissipava, e a escuridão da mata começava a dar lugar às sombras projetadas por um sol nascente.

— Bom dia, *herr* Vittini.

A voz vinha da figura atarracada na cadeira de rodas. Spinnen vestia um longo guarda-pó branco, luvas cirúrgicas e trazia uma maleta de couro negro sobre o colo. Paulo Vittini ainda continuava deitado na cama, olhando para o teto. O sorriso em seu rosto era invisível para o ancião.

— Fico feliz em vê-lo ainda na cama. Eu esperava encontrá-lo perambulando pelo quarto — insistiu Spinnen, mais uma vez sem obter qualquer tipo de resposta. Desistindo de entabular um diálogo, o austríaco pressionou alguns comandos na caixa de controle ao lado da cela. Simultaneamente, as portas gradeadas se abriram, e poderosas alças de metal emergiram da cama, envolveram o pescoço, tornozelos, cintura e pulsos de Paulo.

— Como o senhor vê — continuou Spinnen, enquanto sua cadeira zumbia cela adentro —, encontrá-lo já na cama foi uma surpresa muito agradável. Poupou-me o esforço de convencê-lo a deitar-se.

Paulo continuou em silêncio. Calado e imóvel como estava, era impossível distingui-lo de um cadáver comum.

— Vou realizar sua autópsia — anunciou Friedreich. — O senhor com certeza perdoará o fato de eu ter tocado em outros

objetos com minhas luvas, mas não creio que a assepsia se enquadre entre suas prioridades, no momento.

Por algum motivo, o silêncio de Vittini começava a incomodar o velho místico. Ainda imperceptíveis, gotas de suor surgiam na testa de Spinnen, e uma *dúvida* se insinuava em sua mente, como um verme a rastejar pelas circunvoluções do cérebro.

— Bem, como o senhor parece pouco disposto ao debate, imagino que devo começar a dissecá-lo.

Desta vez sem aguardar uma resposta, Friedreich abriu sua maleta e retirou dela um rolo de veludo azul escuro. Metodicamente, o ancião colocou a mala no chão, e desenrolou o veludo sobre o colo, revelando uma precisa seqüência de facas, pinças e tesouras. Alguém poderia confundir aquilo com equipamento cirúrgico, mas isso não seria verdade. Spinnen sempre se orgulhara do design exclusivo de suas, como chamava, "obras-primas da escalpelaria". Friedreich olhou por um momento para as peças dispostas sobre o tecido, como se o veludo ocultasse alguma espécie de cardápio. Logo escolheu um escalpelo grande, de lâmina bojuda e cabo bem balanceado.

— Vou começar a cortar — anunciou, sentindo-se meio tolo, temendo, no fundo da alma, estar falando sozinho.

Friedreich Spinnen estava *frustrado*.

Na mesa, acima de seus joelhos, jazia o corpo de Paulo Vittini. O topo do crânio havia sido trepanado. Uma grande incisão rasgava o tórax do cadáver, indo da base do pescoço à virilha. Um aparelho (muito semelhante a um macaco de automóvel) mantinha as costelas, terceira e quarta do lado direito, afastadas. As costelas do lado esquerdo haviam sido cuidadosamente serradas e se encontravam, juntamente com os pulmões, o estômago e o seu conteúdo (a saber: três pedaços de pizza semidigeridos, café e sucos vegetais), o fígado e parte do cérebro e intestinos — tudo sobre uma bandeja de prata, ao lado da mesa. Abaixo do esterno, um coração que já não batia mais.

Cada uma dessas peças havia sido removida do corpo e cuidadosamente testada. Tudo era tecido morto, frio, fenescente. Nem mesmo técnicas mais sutis, como a foto Kirilan e a radiestesia, indicavam alguma coisa.

Paulo Vittini tolerara toda a autópsia, sem anestesia, e sem emitir um único lamento. *Mas isso era de se esperar*, pensou o velho médico. *Afinal, o homem está morto.*

Não tão morto assim, lembrou-se uma outra voz em sua mente. *Ele não devia estar tão morto assim.*

Spinnen lembrou-se do *Ang Mbai-Aiba*. A poção preparada fora a correta, com as ervas corretas — ervas cultivadas ao longo de décadas nos jardins de sua propriedade. *Então, o que poderia estar errado?* Automaticamente, o cérebro do ancião lhe apresentou uma série de alternativas — que iam desde a configuração astrológica errada até o bombardeio de raios cósmicos. *Como saber o que pode estar errado num experimento desses?*, ralhou consigo mesmo. *Eu apenas segui o livro!*

— Problemas, chefe?

Friedreich ergueu a cabeça na direção da porta da cela, assustado. Era o susto involuntário que acomete todo homem que, sozinho, é surpreendido por outra voz humana.

— *Ach* — disse o velho, recuperando-se. — É você, Mauro? Não o mandei embora?

— Sim, senhor — respondeu o secretário, usando um cachecol engraçado que Spinnen não havia visto antes. — Mas tive problemas com o carro.

— Ah, sim? Nada que você possa consertar sozinho, suponho? — a presença de Mauro era um bálsamo para Friendreich. Como sempre, o secretário lhe trazia problemas simples e comezinhos, que iriam, ao menos por algum tempo, obliterar a frustração causada pelo fracasso com Vittini.

— Temo que não, senhor.

— Então, imagino que terei de suportá-lo até que o motorista volte, é isso?

— Creio que sim, senhor.

— A próxima visita de rotina é... dentro de cinco dias?

— Imagino que sim, senhor.

— Certo. Venha cá, então, e empurre esta cadeira de volta à casa principal. Depois, livre-se deste cadáver imprestável.

— Como queira, senhor.

Assim que se postou atrás da Friedreich Spinnen, Mauro permitiu que suas mãos deslizassem, das alças da cadeira, para as orelhas de seu patrão. O primeiro toque foi como um carinho.

— Mauro? Mauro, o que você...? — além da degradante intimidade, o toque também era *frio* ao contato.

Sem responder, o secretário introduziu os dedos mínimos nos ouvidos do médico. Unhas romperam tímpanos, e uma golfada de sangue quente jorrou pelos pavilhões auditivos. Aturdido pela dor, e pelo choque da súbita surdez, Friedreich apertou os comandos que fizeram a cadeira de rodas desembestar cela afora. Mauro deixou-se ficar, impassível, para trás. A dor que ameaçava rachar a cabeça de Spinnen era muito forte. A pressão que o velho mantinha no acelerador era mais uma busca de alívio que qualquer outra coisa.

Infelizmente, nenhum alívio poderia salvá-lo da criatura de órbitas vazias, cor de madrepérola sob o luar, o monstro magérrimo que acolheu Friedreich Spinnen em seu abraço.

Já livre das algemas, Paulo Vittini cortou com o escalpelo o que restava de seus intestinos, e dobrou-se para a frente, numa espécie de reverência, para deixar que seu sangue estagnado escoasse tórax afora. A ferida não iria cicatrizar, e era provável que se tornasse um foco de parasitas necrófagos, mas ele realmente não se importava.

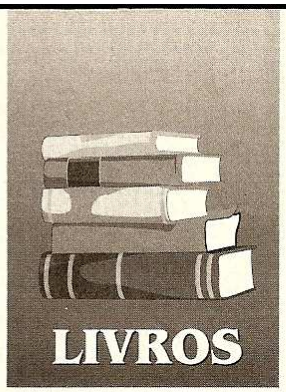
Lá fora, no jardim, Paulo reencontrou Spinnen. O velho conseguia andar e ouvir perfeitamente, muito embora seu rosto estivesse reduzido a uma massa meio engraçada de sangue e cartilagem esmagada. Quando ele sorria, os dentes apareciam no meio daquela coisa toda, bem como os olhos. Assim como Mauro, Spinnen guardava apenas fragmentos de vontade própria. Sua inteligência ainda estava ali, bem como sua personalidade, mas ambas só voltaria a funcionar se fossem ativadas pelo Errante dos escritos jesuíticos, o mito que, segundo os índios, era capaz de "enlouquecer com um grito" e "acordar os mortos".

Bem, a primeira parte é uma metáfora, mas a segunda parece Ok, pensou Paulo. Ele não sabia exatamente quando, nem como, aceitara para si o papel de veículo do *Ang*. Talvez, de fato, o *Ang* é que tivesse escolhido *a ele*. Mas isso não importava mais, de jeito nenhum.

Outros cadáveres se reuniam no jardim, e outros mais iam chegando. A serra vomitava seus mortos de volta à superfície, tremores do solo e da própria realidade fazendo as vezes do movimento peristáltico. E Paulo Vittini era o dedo na garganta do Japi, e seria, se lhe permitissem, o dedo na garganta *de toda a Terra*.

Seis dias depois, o BMW descia a serra. Como sempre, graças à Guarda Municipal e à Polícia Florestal, o carro não foi em momento algum molestado. O carro desapareceu rapidamente na estrada, e tomou o rumo de São Paulo. Em seu interior, cinco cadáveres gozavam as delícias do ar-condicionado, e um deles trazia um livro sobre o colo.

CARLOS ORSI MARTINHO



GUERRA NAS ESTRELAS

Há muito tempo, em uma galáxia muito distante, a grande saga continua!

Guerra nas Estrelas: Herdeiros do Império (Star Wars: Heir to the Empire), Timothy Zahn. Best Seller, São Paulo, 373 págs. Tradução de Celso Nogueira.

Guerra nas Estrelas: O Despertar da Força Negra (Star Wars: Dark Force Rising), Timothy Zahn. Best Seller, São Paulo, 405 págs. Tradutor não-creditado.

Guerra nas Estrelas: A Última Ordem (Star Wars: The Last Command), Timothy Zahn. Best Seller, São Paulo, 467 págs. Tradutor não-creditado.

Lançado em 1991 com a autorização da LucasFilm, a continuação da saga de Guerra nas Estrelas em livro representou um fenômeno editorial sem precedentes nos EUA, permanecendo durante várias semanas na lista dos *best-sellers*.

Contando o que aconteceu depois do episódio cinematográfico *O Retorno de Jedi,* o primeiro volume dessa trilogia escrita por Timotht Zahn se inicia cinco anos após a morte do Imperador, quando a Aliança Rebelde ainda está dando os primeiros e incertos passos. Leia e Han Solo estão casados, Luke aperfeiçoou seus dons jedi (inclusive auxiliando no treinamento da irmã), Lando Calrissian voltou a ser um próspero empresário no setor de mineração, e Wedge Antilles comanda a frota Rogue de caças Asa-X.

Tudo para agradar o mais saudosista dos fãs, como se vê.

Comenta-se que o criador da saga, George Lucas, pretendia contar em filme o início da aventura, começando com o encontro de Anakin Skywalker e Ben Kenobi antes do Imperador voltar-se para o lado negro da Força, seguindo com o início do Império e a derrocada da Velha República, a perseguição aos cavaleiros jedi e a conversão de Skywalker para o lado negro — nascendo então Darth Vader — e finalizando com Ben Kenobi já velho, aguardando no deserto uma esperança de algo melhor que virá.

Esta nova série deve estar terminada no final do século, e por ora não existe nenhuma especulação de uma seqüência do que aconteceu depois da morte do Imperador. Isto, ao que tudo indica, vai ficar mesmo nos livros, o que os torna imperdíveis.

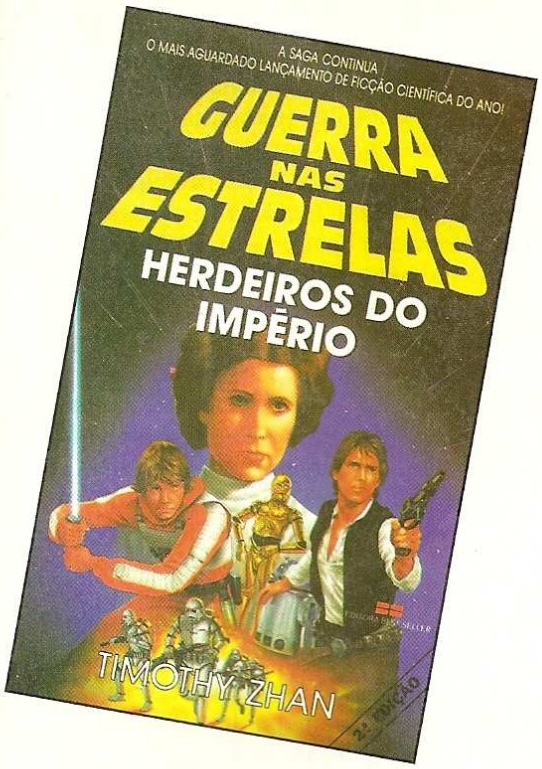
A NOVA REPÚBLICA

Timoty Zahn é um autor muito conceituado na ficção científica, com obras que pendem tanto para o *space-opera* quanto para a *hard*-fc. Este professor com mestrado em Física trabalha muito bem todos os clichês do gênero, e sua visão do universo de Guerra nas Estrelas não apenas é correta, como joga luz sobre indagações que falam da origem de Yoda, das expedições científicas para fora da galáxia, da Velha República e do surgimento do Império. Cria alguns personagens muito interessantes que auxiliam a contar como a Nova República enfrenta dificuldades para se firmar, já que o Império ainda não está completamente extinto e, ao contrário, luta para se reerguer das cinzas. Para tanto, conta com a ousadia de uma figura extraordinária, o Grande Almirante Thrawn, um oficial de elite, membro de um seletíssimo grupo de estrategistas do Império, sobrevivente do desastre da segunda Estrela da Morte por encontrar-se em campanha num ponto distante no momento daqueles eventos determinantes, e que volta a reunir o que resta dos cruzadores e naves espaciais do Império, a fim de acabar com as pretensões da Aliança Rebelde.

Único alienígena a contar com a confiança do Imperador, esta criatura de estranha pele azulada e olhos vermelhos tem a seu lado o capitão Pellaeon, um jovem oficial que parece não ter ainda se recuperado do susto que a destruição da Estrela da Morte causou em todos aqueles que tinham a vitória do Império como certa. Vivendo praticamente toda a sua vida adulta em uma nave de guerra, ele bem sabe que entre seus comandados existe muita insatisfação, já que geralmente os soldados eram recrutados à força nos planetas conquistados com mão de ferro pelo Imperador.

Participam da nova ordem das coisas um heterogêneo de contrabandistas dispostos a vender seus serviços pelo melhor preço. Muitos deles eram conhecidos de Lando e Han Solo, e com o desmantelamento da organização mafiosa de Jabba, não obedecem a nenhuma ordem ou comando. O mais interessante deles é Karrde, que guarda um segredo de fundamental importância: ele descobriu por acaso o paradeiro de centenas de naves de guerra abandonadas há cinqüenta anos durante as guerras clônicas. A posse dessas naves vai fazer pender a balança para um ou para outro lado, razão pela qual ele está sendo perseguido por Thran e paparicado pela Nova República. Com ele está uma mulher misteriosa, Mara Jade. Dotada de poderes jedi, ela foi afastada dos pais pelo Imperador quando ainda era uma criança e, educada por ele, tornou-se uma espécie de extensão de seu cérebro, atuando como mensageira e espiã.

Como última missão Mara havia recebido a ordem de destruir Luke Skywalker, e por conta disso vive uma vida de angústia, sem poder afastar de suas lembranças a influência malévola que o Imperador exercia sobre ela, obcecada em obedecer ao comando implantado em sua mente no momento da morte do Imperador. Contudo, no decorrer da aventura, ela e Luke muitas vezes terão de se auxiliar mutuamente, inclusive com treinamento jedi que ele transmite a ela. A mesma missão deve guiar Luke no que se refere à educação dos filhos gêmeos



de Leia, nascidos durante a aventura.

Para coroar a nova galeria de estranhos personagens, aparece a macabra figura de um mestre jedi chamado Jorus C'baoth. Este alucinado guerreiro dos velhos tempos tem sua origem mal-explicada, mas se intitula herdeiro do Imperador e quer corromper Luke, Leia e suas crianças. Com esse intuito, auxilia o Grande Almirante a controlar seus comandados e, com ajuda da Força, antecipar os movimentos das naves da Nova República, impondo baixas consideráveis.

Como se isso não bastasse, Leia enfrenta muita dificuldade nos bastidores da implantação da Nova República, e tem de agir com total diplomacia para acalmar os membros do Conselho, cada um com idéias próprias sobre como neutralizar os renitentes imperiais e obter uma fatia de poder. Nesse meio tempo, ela ainda tem que dar conta de um parto duplo e de consolar o marido Han Solo, que reclama do pouco tempo que eles têm juntos. Porque ele, mais Chewbacca e Lando, também precisam correr atrás de aliados em pontos distantes da galáxia, refazer alianças e convencer mundos controlados pelo Império que uma era de liberdade está nascendo.

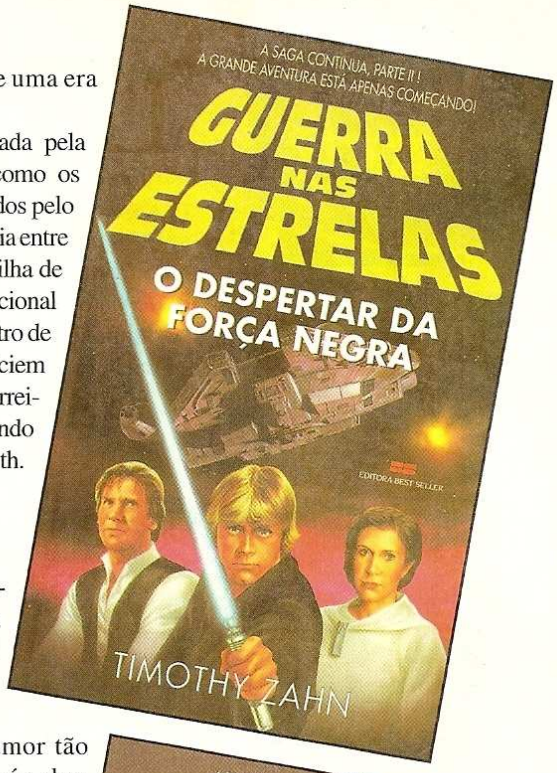
Uma aventura e tanto, pontilhada pela presença de criaturas alienígenas como os felídeos noghri, guerreiros escravizados pelo Império que aceitam a presença de Leia entre eles quando descobrem que ela é a filha de Lorde Vader. E a descoberta sensacional dos tanques de clonagem ocultos dentro de uma montanha, à espera de que reiniciem a produção em série de soldados, guerreiros, escravos ou jedis, e cujo comando está nas mãos do ensandecido C'baoth.

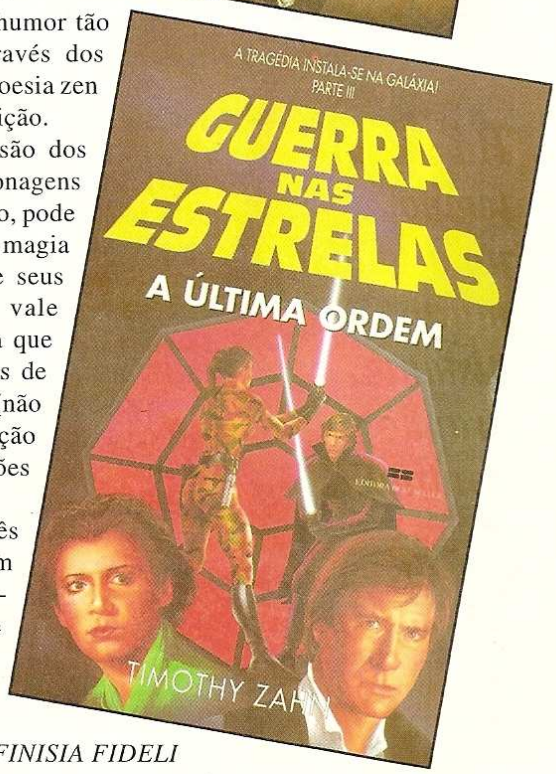
CADÊ R2D2 E C3PO?

Com bastante domínio narrativo, Timothy Zahn conduz uma narrativa cheia de ação, com várias situações se desenvolvendo paralelamente, como nos filmes. Falta, contudo, um pouco do humor tão bem expresso nos filmes através dos dróides R2D2 e *Threepio*, e a poesia zen que Yoda encarnou com perfeição.

Tudo isto, aliado à extensão dos romances, ao excesso de personagens secundários e ao ritmo frenético, pode ser um pouco cansativo. Mas a magia dessa aventura inesquecível e seus protagonistas maravilhosos vale qualquer esforço. É uma pena que falte no Brasil um pouco mais de cuidado editorial. As três capas (não creditadas) são feias, e a tradução é muito ruim, criando situações hilariantes fora de hora.

Com o lançamento dos três filmes em vídeo, em cópias com som e imagem perfeitos, a leitura da saga através da visão de Timothy Zahn não pode ser mais oportuna.





FINISIA FIDELI

PHANTASY LAIR
O COVIL DO RPG
A sua opção em RPG na zona leste
R. EMILIO MALLET, 24 -TATUAPÉ- TEL:(011)293-4037
(A 500M DO METRÔ TATUAPÉ) São Paulo-SP cep 03320-000

RPG NO PC

RELENTLESS

TWINSEN'S ADVENTURE

PARTE FINAL

A conclusão de um dos mais belos adventures do momento

Desta vez é para acabar. Aí, pessoal. Tô de volta com a continuação de Relentless. Se você fez tudo como explicado na edição anterior, o protagonista Twinsen deverá estar em Citadel Island e terá acabado de salvar a taverna de ser fechada. Vá para o parquinho em Principal Island, onde pegará o buggy para Port-Belooga. Lá um Spheros dirá que acabou de voltar de uma viagem pelo mundo, e está vendendo seu veleiro. Pague 200 Kashes por ele, que será seu veículo principal. Assim que comprá-lo, entre e vá para Próxima Island. Procure por um cara que anda pela rua (aqueles com a pastinha na mão) e compre um secador de cabelos dele.

Subindo as escadinhas você encontra um shop. Se precisar de gasolina, compre. Na casa logo acima você encontra um Grobo; ele lhe dá Keypad que controla o sistema de trava digital do Centro de Teletransportes de Fun Frock. Saia e entre na tela da esquerda. Você encontrará uma casa em construção (é a casa do inventor Jérôme Baldino). Entre e entregue-lhe o secador de cabelos para que ele construa o Proto-Pack. Na mesma tela você encontrará uma casa trancada com um cadeado. Toque nele e um Groboclone aparecerá. Mate-o e pegue a chave que abre o cadeado.

Lá dentro está o irmão do Rabbibunny, preso em Principal Island. Você receberá o cartão vermelho. Vá para a porta ao lado do museu, entre, suba na plataforma e pressione espaço para descer para o esgoto da cidade. Vá até a casa onde o alarme do museu é controlado e toque o alarme. Volte novamente ao esgoto e suba no museu pela plataforma que você baixou (pegue um atalho para o esgoto na parte direita da sala do alarme). Agora o museu está escuro, e os sensores de pressão ligados — se tocar no chão, soa o alarme e Twinsen vai para a cadeia. Selecione o Proto-Pack e use-o para se locomover no museu sem tocar no chão.

Procure pela bandeira do pirata e roube-a. Suba as escadas e, na esquerda, mexa também no tesouro que está no baú: lá está a chave perdida por Hégésippe (e não "Hègèsiphe", como saiu na DRAGÃO anterior). Ela abre a porta secreta para sua casa. Agora que você tem a chave, volte para Citadel Island e vá para a caverna à esquerda de sua casa. Abra a porta com a chave e leia a runa que contará a você sobre a existência de uma terceira Pedra, que mostrará o caminho para Well of Sendell. Pegue também o Gawley's Horn e o Medalhão de Sendell, que lhe dará o terceiro nível de magia. Volte então para Próxima Island e vá para a Eclipse Stone com a moto, à direita da sala do alarme do museu. Ela lhe dará a resposta para a charada da Marked Stone. Vá então para onde está a Marked Stone e use o Gawley's Horn para quebrar o símbolo do S. Responda a charada e receba as recompensas. Volte então à Eclipse Stone e responda a charada corretamente para receber a flauta mágica que servirá para trazer de volta as flores ao deserto, e para descongelar Clear Water.

Pegue seu barco e vá para o White Leaf Desert, na tela onde estão o velho e o cavalo. O cavalo dirá que do símbolo na parte superior da tela está vindo um ruído estranho. Toque o Gawley's Horn lá e entre. Twinsen sairá em um labirinto. Fale com Joe, o elfo que está preso, e ele lhe dará o cartão magnético azul. Com ele você abre portas que precisam do cartão azul e torna-se o quarto membro do Clube dos Elfos.

Volte ao barco e selecione a bandeira pirata próximo a ele. Agora vá para Rebellion Island. Fale com o General (que está escondido na trincheira) e depois pegue o buguinho para o outro lado da ilha. Fale com todo mundo e pegue a missão. Volte a falar com o General e, em seguida, fale com o soldado bem acima da trincheira onde está o General. Junto com os soldados você irá para Hamalayi Mountains, no meio de uma guerra. Procure ficar de olho em um único soldado e protegê-lo a todo custo. Caso ele morra, volte para o começo (no barco) e dê cobertura a outro soldado.

Vá subindo até encontrar um tanque. O soldado irá entrar nele junto com você. Ele destruirá a porta da Fábrica de Fun Frock. Mate todo mundo que encontrar. Na próxima tela na esquerda, mate somente os dois guardas para pegar as chaves. Siga caminho e mate o Groboclone que muda de cor, para pegar a chave e salvar o Sphero da sala ao lado. Siga em frente e mate o outro Grobo que protege a passagem da parede. Twinsen sairá no alto da Hamalayi Mountains. Dê uma voltinha com o Snowboard e siga para a direita.

A aldeia está sendo atacada por um monte de formigonas. Ajude os moradores a matar as formigas, vá ao centro da aldeia e encoste no

caldeirão. Siga a mulher que sairá da cabana e pule dentro do buraco que ela cavar na neve.

A saída é próxima a um prédio protegido por um Grobo vermelho. Acabe com o trouxa, pegue a chave e entre. Mate o médico que está com a chave da prisão. Salve o duende que está preso. Na mesma sala, pegue a cápsula na parte inferior da tela e vá para o local de fabricação dos clones. Procure por uma salinha com ovos malucos que não páram de pular. Mate todo mundo que encontrar, até os ovos. A tela fica momentaneamente vermelha.

Volte à vila e fale com a mulher que coloca roupas no varal. Toque novamente no caldeirão e o velho abrirá uma passagem na esquerda, que leva até uma cenoura gigante. Entre nela. Na próxima tela, siga para a esquerda e mate todos que encontrar. Siga em frente e detone o guarda para pegar a chave que abre o portão abaixo. Desça, mate o clone vermelho e passe direto pelo barco.

Entre à esquerda. Toque a flauta mágica para descongelar o lago; você receberá um frasco de Clear Water que lhe dará o quarto nível de magia. Volte à aldeia e caia no buraco da neve. Pegue seu barco e vá para o White Leaf Desert. Volte a falar com o velhinho guitarrista e selecione a flauta. Ele irá lhe entregar sua guitarra e tocará a flauta para que o deserto volte a florescer.

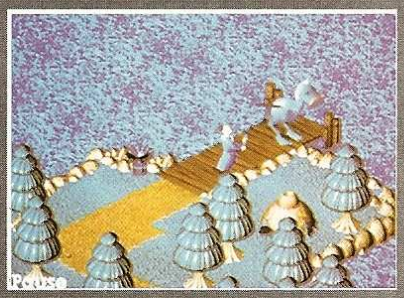
Volte a Hamalayi Mountain, onde você pegou a Clear Water. Desta vez pegue o Hovercraft para Tippet Island. Você sairá em um esgoto. Se precisar de gasolina compre no shop à esquerda. Fale com todos que puder e pague uns Kashes para o Elvis lhe dar informações preciosas. Fale com uma cara que está tentando pescar seu bracelete e pegue uma chave. Suba, entre na porta que sai no bar, detone os porteiros do Twinsun Café e entre na festa. Todos estão vaiando o cantor, que não toca por falta de equipamentos. Entregue a ele sua guitarra, e o indivíduo arrebenta a boca do balão! Fale então com o barman e ele abrirá uma passagem para o subsolo do bar.

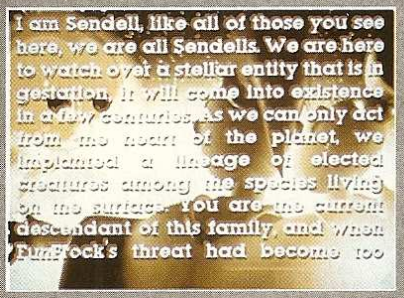
Ao descer, mate a geléia de longe. Chame os caranguejos e massacre-os também. Procure passar pelo rio rapidinho com o Proto-Pack. Na próxima tela mate a formiga. Caia no buraco e pegue a chave secreta que abre o portão à esquerda. Suba o monte de pedras pulando e passe correndo pelas cobras para garantir. Suba a escadaria. Você encontrará, lá no alto, o Dino-Fly que esperou ali por séculos. Vá com ele até Hamalayi Mountain e pegue o barco para Principal Island, no campo militar.

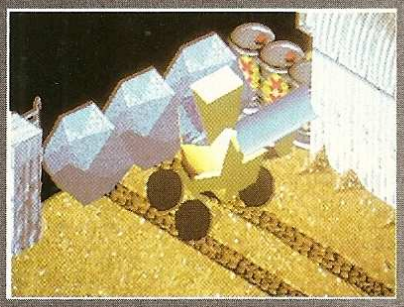
Na tela da onde estão os presos, mate todos que puder e abra as portas com os respectivos cartões. Mate o clone com o radar na mão; logo em seguida um Groboclone aparecerá pelo teletransportador. Procure matá-los sem subir a escada para não levar tiros. Pegue a

chave que o Grobo deixará e entre na porta da esquerda. Entre correndo para matar o guarda que está do lado do alarme antes que ele o toque. Desça e mate o médico para pegar a chave. Vá para o outro lado e abra a porta. O grandalhão que você está vendo é Fun Frock. Não mate o Grobo (Fun Frock fará o serviço para você), mas não deixe que ele o acerte.

Continue seguindo e fale com o Grobo que está preso. Ele lhe dará a chave que estava com o guarda. Pegue-a e abra o cofre de Fun Frock. Você encontrará a Fun Frock's Saber, a arma mais poderosa do planeta, e um bilhete do arquiteto Mies Van der Rooh: ele levou as plantas do Centro de Teletransportação para sua casa. Ele mora em Bug Street, Citadel







Island (ao lado da sua casa). Não perca tempo e vá direto para lá (para sair desta prisão, fale com o Rabbibunny vermelho, na sala abaixo de onde você matou o médico que guardava a chave, e saia pela passagem na parede).

Lá, fale com o Rabbibunny vermelho. Ele entrará na casa e lhe explicará que a planta do Centro está sendo estudada, porque ele foi construído sobre um símbolo estranho. Pegue a identidade de arquiteto dele e vá para Hamalayi Mountain pegar o pássaro para Brundle Island. No centro de Teletransportação o guarda pedirá sua identificação: não mostre sua identidade, e sim a do arquiteto. Depois de passar pelos canhões, vá para a esquerda e suba a escadaria. Toque o Gawley's Horn diante do símbolo e entre na passagem. À direita, mate o Groboclone vermelho e pegue a chave. Sem descer, mate o guarda ao lado do alarme. Vá para a direita e coloque o Keypad no local vazio no lado esquerdo da porta.

Siga pela esquerda e tome cuidado com o clone. Suba a escada. Mexa no primeiro barril. Pegue a chave e abra a porta logo em frente. Saia correndo e mate o guarda que teletransporta os clones, e todos os outros. Quebre as chaves no chão e atire uma bolota no computador no centro da sala. Quando tudo for pelos ares, saia pelo local onde está a estátua de Fun Frock.

Pegue o Dino-Fly e vá para a Fortress Island. Um Rabbibunny dirá para segui-lo. Ande sempre atrás dele. Na próxima tela mate todo mundo e abra o portão. Acabe com o tanque e o Rabbibunny virá correndo. O carinha vai cavar um buraco que leva ao subsolo do Forte. Ande com muito cuidado, sempre atento aos tiros que saem dos mini-vulcões. Dos buracos grandes saem clones vitaminados (como já era de se esperar, Fun Frock equipou melhor suas tropas). Para matá-lo selecione a espada, selecione o Agressive Mode (os golpes são mais rápidos) e acerte o bichão. Suba os degraus e pegue a chave. Vá então para a direita, gire a válvula, suba a escada e abra o portão. Nesta sala, mais clones. Mate todos com a mesma estratégia e siga para a parte superior direita da tela.

Sua garota está presa na outra sala. Com a chave que o guarda deixou, abra a porta. Ahh!!! Você foi enganado por um clone e Fun Frock acaba de prendê-lo. O jeito é começar TUDO de novo...

Brincadeirinha!!! Quando você aparecer preso, repita tudo que fez bem no comecinho do jogo — mas, desta vez, desça até a cela vizinha para matar o clone de Twinsen todo destruído. Mate os guardas novamente e pegue a chave. Abra a mesma porta e... Opa! Sua namorada está rondando pela prisão?! É um clone, mate ela! Recupere seus pertences no

armário à direita da sala onde ela está, e então vá para a sala da frente. Aqui você terá que fazer a rapa nos clones: mate um por vez, de preferência com sua velha e confiável bolinha (a espada deve ser usada a uma curta distância, e os clones desta sala atiram).

Depois da guerra, toque o Gawley's Horn no símbolo que some e aparece na esquerda. Ahh!!! Você acaba de encontrar a Runic Stone, a pedra de Septentrion. Fale com ela e conheça o local onde está o Well of Sendell no Holomap. Use o pote de Clear Water na pedra e tudo irá pelos ares, deixando somente a pedra de Septentrion no centro. Depois da destruição vá para cima, fuja do trator e acerte o pedreiro próximo ao portão; pegue a chave que ele deixa e entre.

Vá com cuidado para não ser atropelado pelo caminhão e continue subindo até encontrar o Grobo arquiteto. Fale com ele e receba a chave do trator que está acima. Entre e deixe-o quebrar as pedras que atrapalham seu caminho. Quando descer do trator, siga o caminho deixado pelo caminhão que acabou de passar por ali. Fuja dos tratores, acerte o cara que está trabalhando no alto do morro, pegue sua chave e use-a para abrir a porta que está na parte central direita da tela.

Aqui, vá andando pela plataforma até não poder mais. Saia da tela de modo que somente o trabalhador da direita fique em seu ângulo de visão. Próximo à plataforma verde, esquive-se dos tiros até o pedreiro cair da plataforma sozinho. Escale então a parte da montanha que parece estar amassada. Caia no buraco central. Na próxima tela você encontrará Zoé (sua gata) e Fun Frock. Use a técnica de matar clones vitaminados (Fun Frock's Saber e Aggressive Mode) e derrube-o na água.

Agora, sem mais preocupações, suba no símbolo na parte superior e toque o Gawley's Horn. Desça e fique sobre a plataforma até que Zoé chegue também. Pressione espaço e desça pelo elevador. Lá em baixo você encontra a porta que leva à vitória...

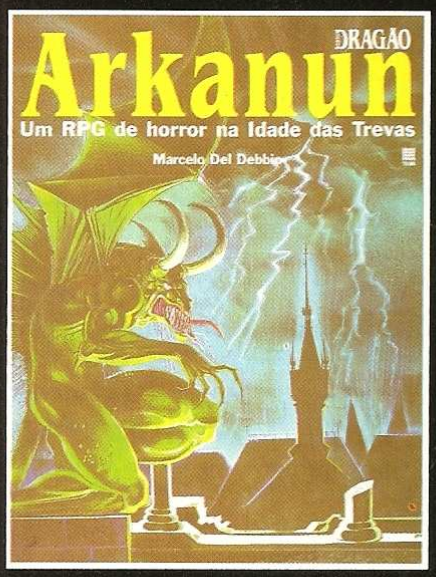
Ops!! Fun Frock está de volta, e muito mais difícil de derrotar! Três pauladas deles são suficientes para acabar com Twinsen. Se estiver com a energia perdida, recupere-a com um dos trevos que pegou com o Spheroclone. Use a estratégia anterior, mas desta vez vá com tudo, sem deixar que ele o acerte. Depois de acabar com a vida do infeliz, vá de encontro à "Porta da Esperança" e veja o que espera.

No fim do jogo, você verá Sendell (o tão falado ancestral) e Citadel inteira ficará em festa por sua bravura. Para completar, a estátua de Fun Frock é trocada pela estátua de Twinsen e Zoé, beijando-se. O amor é lindo! Agradecimentos especiais a Rafael "Leafar Belmont" pelos Helps na resolução do jogo. Até o próximo!

DAWIS ROOS

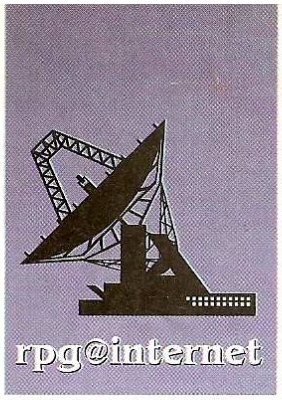
Metalianos. Uma raça de poderosos homens-inseto metálicos, no comando de invulneráveis naves vivas, empunhando armas sagradas feitas de um metal raro e indestrutível. E seus maiores inimigos são... somos nós!
A maior aventura extraterrestre está no romance ESPADA DA GALÁXIA.

Magos usando magia às escondidas, ameacados pela Inquisição. Anjos tão traiçoeiros quanto demônios. Mundos áridos destruídos pela magia, transformados em infernos. Tudo isso você encontra em ARKANUN, o RPG da Idade das Trevas!



ESPADA DA GALÁXIA e ARKANUN
procure nas livrarias

E, a seguir: INVASÃO, o RPG do mundo de Espada da Galáxia. Aguarde...



Fazendo aqui uma pausa em meus planos (esse mês era pra falar de MUDs), para falar de uma coisa muito legal que está acontecendo na Internet: o Brasil está falando cada vez mais alto! A proliferação de sites brazucas de RPG é notícia muito animadora para quem, como eu, adora as duas coisas.

A começar, é claro, pela Trails. O endereço da Trails já forneci antes, mas vale repetir: "http://www.webcom.com/hyper/trais-rpg". Trails é um site de bom tamanho, só de RPG, servindo como "ponto de encontro" dos RPGistas na Net (embora ultimamente o pessoal tenha andado preguiçoso para atualizar). Aliás, a maioria das notícias de hoje tem alguma ligação com a Trails.

home-page há um link com mais informações permitindo até fazer a inscrição via web.

IMPORTANTE: se você vai entrar em uma lista de discussões, deve tomar dois cuidados. Primeiro, sempre que responder a uma mensagem da lista, verifique se o campo TO está correto; você precisa enviar a mensagem para o endereço da lista, que é "lista-trails-rpg@mail.webcom.com", e não para o remetente original — como é o normal em email. E segundo, como eu já disse, é bom observar primeiro as conversas antes de entrar. Não precisa ficar com "vergonha digital", mas é bom saber do que o pessoal está falando antes de entrar para evitar foras. O pessoal que freqüenta é até educado, não "corta" ninguém.

A VOZ DO BRASIL

Participação nacional em alta

Primeiro, a presença da Camarilla. Sendo sem dúvida a mais expressiva organização brasileira de RPG, já era hora de marcar presença na Web. O site está ok. Ainda não tem muita coisa, mas o que tem está muito bom, principalmente as notícias sobre *Brasil by Night* — o gigantesco sistema de *Vampiro* que está rolando no país. Como o resto da Trails, faltava atualizar mais freqüentemente (eu atualizo meu site duas vezes por semana). O site da Camarilla pode ser acessado a partir da home-page da Trails.

Na seção de Sites Nacionais da Trails, algumas coisas muito boas. A *Bloody Page*, sobre *Vampiro*, está em nova e melhorada edição.

Meu próprio site está crescendo devagar, mas está indo. Destaques para suplementos de "Demônio: a Negociação" (não conhece? DRAGÃO BRASIL #12) e uma página com links enviados por leitores, que inclui alguns do sites brasileiros não mencionados na Trails. "http://www.webcom.com/lalo/rpg.html". Lá também é o lugar para se ir se você quer entrar em contato comigo.

As referências cruzadas (links de um lado pro outro) estão crescendo também, e as páginas de RPG-br estão começando a virar mesmo uma "teia" (web).

VAMPIROS E TREKKERS

Agora, varrendo a teia de lado, o assunto é Trails. Em DB #15 falamos sobre Usenet e listas de discussão; bem, já existe uma lista de discussão de RPG em português, enorme e com inscrição livre. É organizada pela Trails, e na

Na lista Trails discute-se tudo (sobre RPG) e o clima é super legal. Mas, se você não dispõe de muito tempo pra ler seu email, NÃO assine a lista: em apenas uma semana circularam por volta de 100 mensagens! Fiquei uma semana ausente e, quando voltei, meu programa de email ficou cerca de meia hora pegando mensagens.

Às vezes é difícil saber quais mensagens são pessoais e quais são da lista, mas há uma maneira fácil: as mensagens da lista vão ter, no campo TO, o endereço da lista; e as suas vão ter o seu endereço.

Há também outras duas "listas" filhas da Trails. Primeiro, a lista Kindred, onde o pessoal conversa como se fossem vampiros. A coisa cresceu demais para a Trails e o pessoal resolveu criar a Kindred. Eu estou lá também, como o Malkaviano canadense Malcolm. É uma espécie de PBEM (play-by-email) sem regras. É bom freqüentar a Trails um pouco antes de entrar na Kindred.

A outra é um PBEM propriamente dito, de Star Trek. É baseado no mega-PBEM que citamos na edição anterior, o tal que é jogado via Usenet — mas em português, via lista e organizado pela Trails. Ainda está em fase de testes, mas talvez as inscrições já estejam abertas quando esta revista chegar às bancas. Como na Kindred, convém freqüentar a Trails um pouco, e lá você fica sabendo tudo sobre o PBEM.

As opções brasileiras já são muitas, e estão aumentando. Falta, agora, a participação das editoras. Nós gostaríamos de ver um site Devir, um site GSA... em um site DRAGÃO BRASIL, quem sabe?

LALO

Forbidden Planet leva até você...

O "card-game" mais divertido do momento!!!

EM BREVE:
"Era do Gelo" (Ice Age)
e "Dominando as cartas de Magic"
(livro sobre Magic) c/ regras ( )

VENHA PARA O DIA DOS TRADERS E FAÇA AS MELHORES TROCAS:

segundas das	16:30 as 19:00hs	*Forbidden Planet* (Pompéia)
quintas das	16:30 as 19:00hs	*Forbidden Planet* (Ibirapuera)
sábados das	10:00 as 13:00hs	*Forbidden Planet* (Centro)

Faça logo seu pedido!!

Magic (Ed. Nacional)

Magic 4ª (c/60)	14,00	( )
Magic 4ª (Booster c/ 10)	2,50	( )
Magic 4ª (Terras Natais c/8)	2,30	( )

Lançamento/Em Breve

Era do Gelo Deck c/60		( )
Era do Gelo Booster c/15		( )

Magic (Ed. Importadas)

MAGIC 4ª (c/60)	17,80	( )
Booster 4ª (c/15)	5,90	( )
Homelands (c/8)	3,50	( )
Fallen Empires (c/8)	2,90	( )
Chronicles (c/12)	4,90	( )
ICE AGE Deck (c/60)	17,80	( )
Booster Ice Age (c/15)	5,90	( )
Magic 3ª	(cotação flutuante)	
The Dark	(cotação flutuante)	
Legends	(cotação flutuante)	

ACESSÓRIOS P/ COLECIONADORES:

Pasta arquivo - p/ porta cards	12,80	( )
Dado de 20 lados p/ Magic	1,20	( )
Conjunto Counters p/ Magic c/ 30 unidades	4,00	( )
Plásticos p/ 9 cards p/ arquivo de cartas	0,50	( )
Pôster cards individuais	0,20	( )
Plásticos individuais - (pacote c/ 100)	2,00	( )
Protetor p/ cards ind. (pacote c/ 100) imp.	15,00	( )
"Reaper" - (counter giratório)	19,50	( )
Deck Bynder (estojo p/ baralho) imp.	15,00	( )

TEMOS TAMBÉM:

Spellfire (Deck Duplo-Nacional) c/ 110 cartas	18,00	( )
Spellfire (Booster-Nacional) c/ 15 cartas	3,50	( )
Spellfire (Booster-Ravenloft) c/15 cartas	4,95	( )
Spellfire (Booster-Forgotten) c/15 cartas	4,95	( )
Spellfire (Booster-Dragonlance) c/15 cartas	4,95	( )
Spellfire (Booster-Powers) c/15 cartas	4,95	( )
Spellfire (Booster-Underdark) c/15 cartas	4,95	( )
Overpower (Deck)	15,80	( )
Overpower (Booster)	4,00	( )
Overpower (Booster-Power Surge)	4,00	( )
Rage (Deck)	15,80	( )
Rage (Booster)	4,95	( )
Rage (Booster-The Wyrm)	4,95	( )
Rage (Booster-Umbra)	3,90	( )
Star Wars (Deck)	19,80	( )
Star Wars (Booster)	5,90	( )
Wild Storm (Deck)	15,80	( )
Wild Storm (Booster)	4,50	( )
Middle Earth (Deck)	19,75	( )
Middle Earth (Booster)	5,90	( )
Vampire (Deck)	17,80	( )
Vampire (Booster)	5,50	( )
Dark Sovereigns (Booster)	5,50	( )
Jihad (Deck)	17,80	( )
Jihad (Booster)	5,50	( )
Dragon Dice (Caixa Básica)	21,80	( )
Dragon Dice (Kicker pack 1)	12,50	( )
Dragon Dice (Kicker pack 2)	12,50	( )

CARTAS IMPORTADAS

FORBIDDEN PLANET: A MELHOR REDE DE LOJAS DE RPG DO BRASIL!

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$3,50 no valor total da compra para despesas e postagem.
*(ESTADOS: AMAPÁ, AMAZONAS, RORAIMA, POSTAGEM SOB CONSULTA PRÉVIA) PEDIDO MÍNIMO: 15,00

Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP ou se preferir faça seu pedido direto via telefone, ou visite uma de nossas lojas:

VALOR + 3,50 = ... CHEQUE Nº ..... NOME: .....*
FONE: ..... END: .....
CIDADE ..... ESTADO ..... CEP ..... - .....

VALE XEROX

PEDIDOS VIA CARTA SOMENTE P/ CAIXA POSTAL

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone: (011) 240-3213 São Paulo - SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone: (011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NOBRE
Rua Clélia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone: (011) 62-0468 São Paulo-SP

SHOPPING LA PLAGE-Lj 144
Fone: (013) 387-1025
Pitangueiras- Guarujá- SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 240-3213
535-3804
(Das 10:00 as 20:00h) de Seg. à Sáb.
Informações sobre data do envio de pedidos via correio:
Tel. e Fax: (011) 255-0959

PREÇOS E DISPONIBILIDADE DE PRODUTOS SUJEITOS À ALTERAÇÃO CONSULTE-NOS!

ENTRE NESTA BATALHA PARA VENCER!

CHEGOU

SPELLFIRE™

O MAIS EXCITANTE JOGO E A MAIS FANTÁSTICA COLEÇÃO DE CARDS NUM LANÇAMENTO SEM IGUAL!

© 1996 TSR, INC.

Neste jogo emocionante você vai viajar através de um universo imaginário regido por forças que vão além da razão. Para conquistar o domínio de reinos fantásticos, você vai disputar com um ou mais adversários, usando todo o poder da magia e as estratégias que você mesmo vai criar!

Com um deck duplo de Spellfire,™ você tem 110 cards e já pode começar o jogo com um parceiro. Cada um vai jogar com 55 cards.

• **Spellfire™** é jogo rápido. Jogo de marcação homem a homem. E quanto maior o número de jogadores, mais excitante vai ser a disputa.

• **Spellfire™** é também uma coleção incrível, reunindo as mais maravilhosas ilustrações dos personagens e mundos do **Advanced Dungeons & Dragons.™**

• Com **Spellfire™**, você determina a composição do seu deck em cada partida. Montando o seu com os cards mais fortes da coleção, você vai ter um exército mais poderoso do seu lado, e suas chances de vitória nesta batalha extraordinária serão ainda maiores.

• Cada card tem características próprias e poderes mágicos no jogo. Quanto mais cards você tiver, maiores serão suas chances de vencer, e melhor será sua coleção!

Com Spellfire™ não há limite para a aventura e para a diversão!

Advanced Dungeons & Dragons™ 2nd Edition

TSR

Nas bancas ou pelo telefon
(011) 868 3038

Abril Jovem

Procure também nos pontos de venda os envelopes com cards adicionais de Spellfire,™ e amplie cada vez mais o seu poder de conquista!